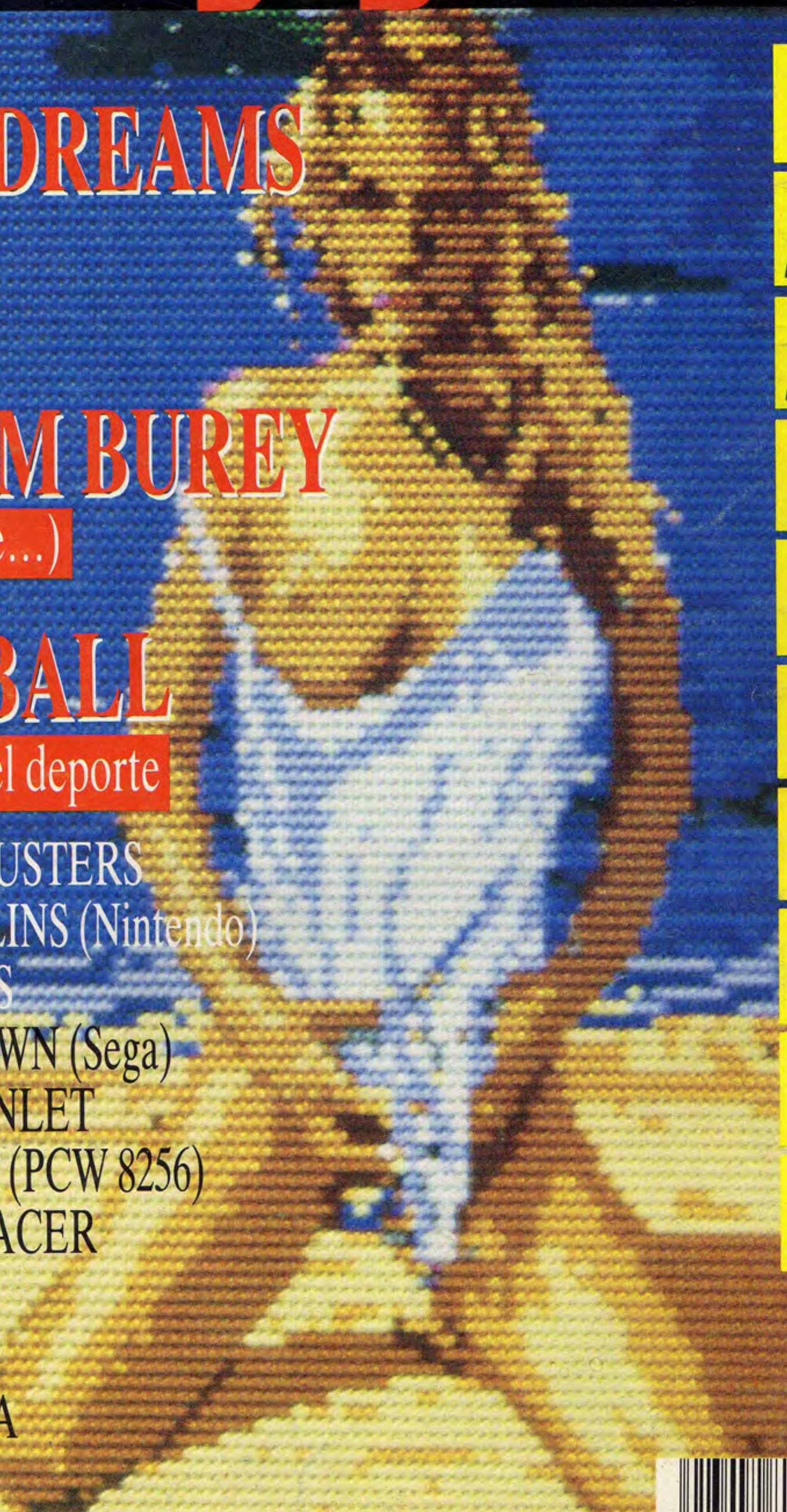
LA REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS

MEGA joystick

Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Julio 1989.

8 Mayo 1989 325 Ptas.



EMMANUELLE

WEIRD DREAMS
¡En exclusiva!

Entrevista a...

WILLIAM BUREY
(Out run, Savage...)

SPEED BALL
La violencia en el deporte

REAL GHOSTBUSTERS
GHOST'N GOBLINS (Nintendo)
THE MUNSTERS
GANGSTER TOWN (Sega)
RUN THE GAUNLET
SIR LANCELOT (PCW 8256)
COMANDO TRACER
SUPERMAN
GONZALEZ
DRAGON NINJA
Y mucho más...

00008
8 413042 820307

MAS POKES QUE NADIE – MAS POKES QUE N... OKES


Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
La consola
de videojuegos más
vendida del mundo
Diversión asegurada
para toda
la familia
SPACO, S.A.
Aniceto Marinas, 92, bajos
28008 Madrid - SPAIN
Tels. (91) 241 84 70 - 542 71 19
Fax: (91) 248 24 63

EDITORIAL



ROMPIENDO FRONTERAS

De todos es sabido que hacerse un hueco dentro del mercado nacional es una ardua tarea que no todos llegan a conseguir. Tras 8 meses de estar junto a vosotros, podemos afirmar que MEGA Joystick se ha hecho un lugar donde otros muchos han fracasado. Y no hay secretos para ello, sólo un afán constante de mejora y de superación. Pero si difícil es hacerse oír dentro de nuestro país, tarea de titanes es conseguir entrar en el mundillo londinense (la meca del juego). Y nos vanagloriamos de haberlo conseguido. Nuestro corresponsal en la capital londinense, *Jesús Manel Montané,* (al que ya conoceréis por sus comentarios en nuestra revista) nos informa, sin poder contener la emoción, de la enorme popularidad que nuestra revista ha alcanzado entre los padres del videojuego. Y no hay secretos para ello, sólo el saber decir lo que hay que decir cuando hay que decirlo. El comentar los juegos como son, sin manías en lo que a compañías se refiere.

Pero nuestro éxito no es aislado. Pequeñas productoras como OMK tienen hoy en día posibilidades de entrar en el mercado británico gracias a sus programas para el PCW 8256, mientras las grandes, como Dinamic, y pese a las críticas demoledoras de que ha sido objeto por la prensa británica, se abren camino en su difícil senda internacional.

CAPITAN MEGA

PREMIADOS EN EL SORTEO SPACO NINTENDO

Informamos de que el pasado día 17 de marzo del año presente, tuvo lugar ante notario, un sorteo con miles de pesetas en premios promocionado por Spaco. Para participar en el citado sorteo era indispensable ser poseedor de la consola Nintendo, haber comprado el aparato entre una fecha determinado y rellenar un boletín que se facilitaba con la compra de la consola.

De modo que los que enviaron su boletín, debidamente rellenado con su número de consola más la tarjeta de la garantía, han sido los partícipes en este sorteo. Ponemos en conocimiento de todos los nombres de los diez ganadores más su correspondiente premio.

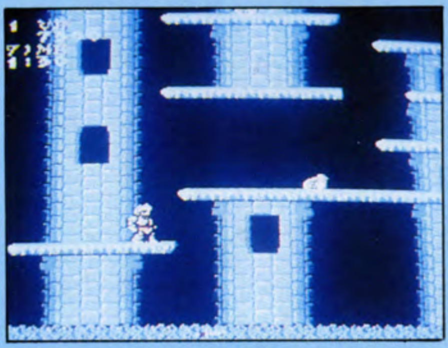
1.er PREMIO.– (una pistola Nintendo y diez juegos a elegir)
Jaime Roca Rodena de Valencia
2.° PREMIO.– (una pistola Nintendo y siete juegos a elegir)
Alonso Rodríguez de Pontevedra
3.er PREMIO.– (una pistola Nintendo y seis juegos a elegir)
Jorge Puerta de Castro de Valladolid
4.° PREMIO.– (una pistola Nintendo y cinco juegos a elegir)
Jesús Sobas Léoz de Bilbao
5.° PREMIO.– (una pistola Nintendo y cuatro juegos a elegir)
Germán López Puentes de Vizcaya
6.° PREMIO.– (cinco juegos Nintendo para la consola)
Jesús Muniategui Bengoechea de Barcelona
7.° PREMIO.– (cuatro juegos Nintendo para la consola)
Diego Torres Rodríguez de Murcia
8.° PREMIO.– (tres juegos Nintendo para la consola)
Borja Córdoba Carnicero de Bilbao
9.° PREMIO.– (dos juegos Nintendo para la consola)
Miguel Blanco García de Valladolid
10.° PREMIO.– (un juego Nintendo para la consola)
Irene de las Eras Figueroa de Madrid

A continuación detallamos la dirección del distribuidor nacional de los productos Nintendo, tanto para los ganadores del concurso como para el conocimiento de nuestro lectores, debido a un error en la publicidad del número anterior.

SPACO, S.A.
Aniceto Marinas, 92
28008 Madrid
ESPAÑA
Tel. (91) 241 84 70
Fax. (91) 248 24 63



Space Combat en Mega News



Ghost'n Goblins



Sir Lancelot



The Monsters



Speed Ball

S U M A R I O

S U M A R I O

S T A F F

Director (cuando le dejan): Willy.
Cerebro en la sombra y saxo alto (el elemento imprescindible): Javier Guerrero.
¿Coordinador? de redacción: Carlos Mesa (el reportero más dicharachero del Barrio Sésamo).



Comentarios

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero (el perro y el gato, aunque todavía no sabemos quién es quién).
MSX: Alberto Castillo (1.ª generación) y Benjamín Llamas (2.ª generación).
Amstrad: Un equipo de chalados que de vez en cuando rondan por aquí.
C-64: Benjamín Llamas.
AMIGA: Sascha Ylla-Könneke (lo conseguí, sin una sola falta).
PC-compatibles: Jorge M. Campos.
ATARI: Julián Romero.





Cargadores

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero.
MSX: Ronald Van Ginkel (recién importado de Holanda).
Amstrad: Los mismos chalados de antes.
C-64: Todavía no tenemos muy claro quién nos hace los cargadores; pero de hecho, alguien los hace.
AMIGA: Pese a que lo intentan y no les sale, seguimos confiando en que tendremos cargadores dentro de poco.
PC-compatibles: Jordi Mas.
ATARI: Marc Steadman.



Club-SEGA: Criseida Ramírez.
Arcades: Carlos Mesa y Juan Carlos Sánchez (a cuál peor)
MEGABASE programada (ejem) por Sergi Casas i Xavier Martorell.







Diseño, maquetación, más prisas y latazos en general: Mariví Arróspide.
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg (como Brigitte; pero en sueco).
Secretaria de Redacción: Silvia Soler (si todavía respira debajo del montón de cartas).
Fotocomposición y fotomecánica: UNGRAF, S.A.
Imprime: Tecnograf, S.A.
Distribuye: SGEL, S.A. Av. Valdeparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Editor: Jaime Rosal.
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona.
Redacción: MEGA Joystick. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona. Tel.: (93) 211 22 56. B.B.S.: (93) 211 56 30. Fax: (93) 237 90 25. Télex: 93377 TXSE E.

Dep. Leg.: B. 36.923-1988.

MEGA News





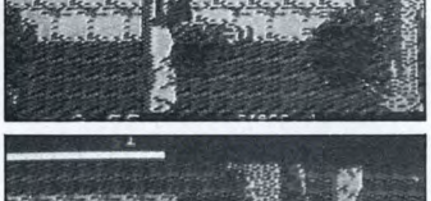
EN ELM STREET CON LICENCIA DE US GOLD

Vuelve el hombre de tus sueños, la pesadilla de los niños de Elm street, Freddy Kruger no en la cuarta parte de esta saga, ni en la serie televisiva americana «Las pesadillas de Freddy», sino en un nuevo juego para tu ordenador bajo el sello de US Gold, ojo que todo lo ve. Desde luego Freddy no es Joan Collins que digamos, pero puede quedar muy bien en un programa.

ESTUVIMOS EN LA INAUGURACION DEL NUEVO EDIFICIO DE OMK

Allí se trasladó un equipo de nuestra redacción para ver las nuevas instalaciones de este grupo de programación. Es curioso, pero nos sorprendimos de la buena estructura en cuanto a la organización de esta compañía. Muchos metros cuadrados en una sola planta para el desarrollo y estudio de nuevas técnicas de programación. Allí tuvimos ocasión de presenciar los últimos detalles antes del lanzamiento definitivo de sus novedades en PCW: una partida del strip póker y una batalla contra los conquistadores extraterrestres de un planeta lejano. Culminó el día en Radio Ripollet, donde nos acogieron gratamente. Para terminar un pequeño cotilleo: Francisco Lozano de OMK es quien, mediante su voz, hace más gratas las mañanas a todos los jóvenes de esta comarca.





REAL GHOSTBUSTERS, DE LOS DIBUJOS ANIMADOS AL ORDENADOR

Pasó una vez por las salas de cine al mismo tiempo que disfrutábamos de una versión para ordenador. Fue Activision la encargada de la conversión a nuestros ordenadores, y de nuevo será Activision la que nos adapte la serie de dibujos animados. De modo que los que gusten de los sucesos paranormales a lo Scooby Doo aquí tienen su juego. Desde luego listos, sí que son la gente de Activision, puesto que los derechos sobre Cazafantasmas sólo han sido abonados en una ocasión.

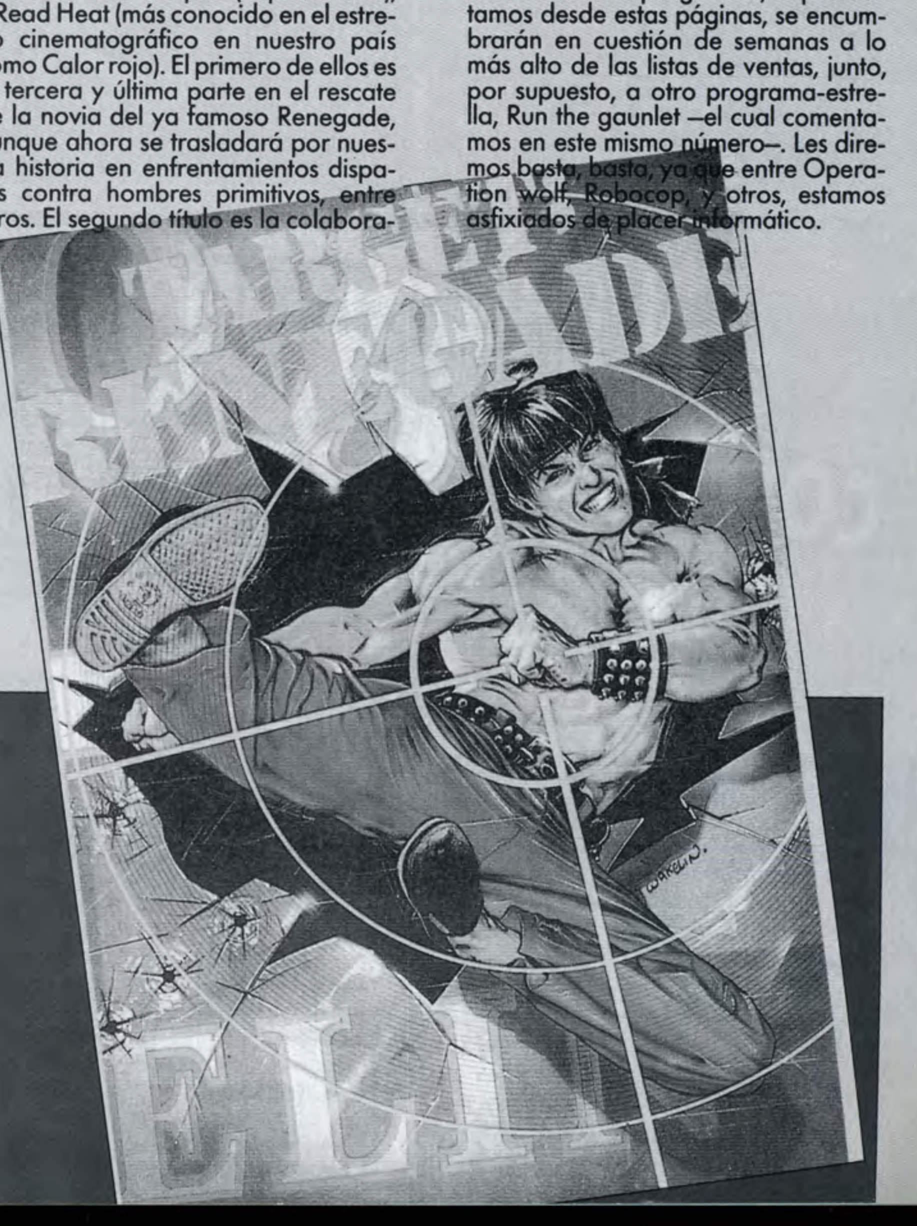


DEMOLER NUEVO JUEGO PARA PCW 8256

Los usuarios de este ordenador parecen estar de suerte últimamente. Primero fue OMK, el primer grupo de programación español que se dedicó casi en exclusiva al apoyo de este ordenador, ahora le toca el turno a un nuevo grupo, de momento desconocido, llamado Iris soft. Su primer juego para PCW 8256 es, nada más y nada menos, que Demoler, un rompe-ladrillos futurista que permitirá que los usuarios de PCW disfruten, por fin, de una buena partida al ya conocido juego. Nada interesante para el resto de usuarios de otros ordenadores, exceptuando este acontecimiento para los que imaginaban que su PCW 8256 era tan sólo una máquina de tratamiento de textos.

UNA GRAN OVACION EN ESCENA PARA EL TANDEM OCEAN-IMAGINE

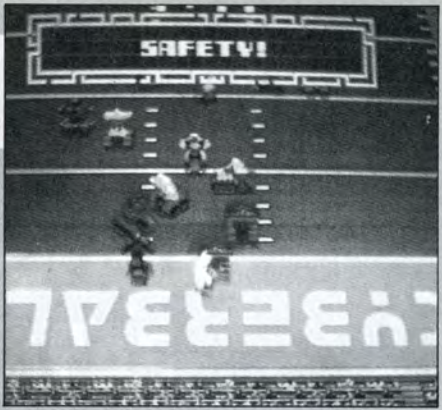
Aplausos de todos los usuarios ante la aparición de dos nuevos juegos con este sello: Renegade 3.- the final chapter (capítulo final), y Read Heat (más conocido en el estreno cinematográfico en nuestro país como Calor rojo). El primero de ellos es la tercera y última parte en el rescate de la novia del ya famoso Renegade, aunque ahora se trasladará por nuestra historia en enfrentamientos dispares contra hombres primitivos, entre otros. El segundo título es la colaboración de un oficial ruso con un policía americano en la búsqueda y captura de un traficante internacional de narcóticos. Ambos programas, lo profecitamos desde estas páginas, se encumbrarán en cuestión de semanas a lo más alto de las listas de ventas, junto, por supuesto, a otro programa-estrella, Run the gaunlet —el cual comentamos en este mismo número—. Les diremos basta, basta, ya que entre Operation wolf, Robocop, y otros, estamos asfixiados de placer informático.



MARIA WHITTAKER, DESNUDA

Era de esperar, puesto que todos nos quedamos boquiabiertos la primera vez que apreciamos las buenas dotes de la protagonista de la publicidad de aquel juego llamado Barbarian de Palace soft. Después llegó una segunda parte de este juego, que también incluía en su portada una imagen de la despampanante modelo. Así, los que en un principio la asimilamos como la princesa Mariana, llegamos a saber que su auténtico nombre era María Whittaker. Y los ingleses, conscientes de las pasiones que esta mujer despertó entre el público juvenil, no han podido esperar por más tiempo para sacar a la luz un programa, cómo no, en la más pura línea del strip póker. El programa en cuestión recibirá el nombre de María's christmas box. Lo que quizá algunos desconozcan es que los seguidores de las partes más destacadas de María, ya tuvimos ocasión de contemplar a María, tal como la trajeron al mundo, en la revista Penthouse; así nos hemos saltado la espera del programa, ja, ja, ja.

MEGA News

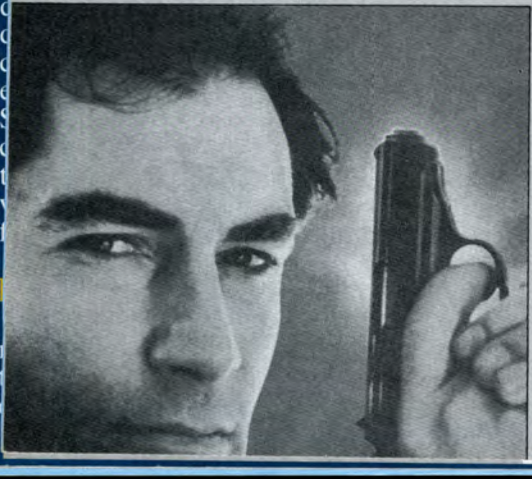


ARCADE STARS:

Y cuando todavía no nos hemos quedado repuestos por las sorpresas producidas por lo último en arcade, ejemplo de Power drift, resulta que ya disponemos de nuevas novedades a punto de caramelo. Comenzaremos con un pequeño repaso a lo que está por llegar. Hard drivin' es un simulador automovilístico, con un panel de mandos que visualiza velocidad, revoluciones, tiempo, etc., y con un circuito en la más pura línea del auténtico scalextric (cuenta con loopings, puentes elevadizos, y un largo etcétera de emociones). En este grado de dificultad se te pondrán a prueba los nervios. Otro título de gran importancia será Cyberball, que es ni más ni menos que un football americano muy futurista (los jugadores son máquinas cibernéticas con arrastre de fricción).

Y continuamos presentando novedades; ahora le toca el turno a Apache 3, recomendado para los seguidores de Thunder blade o Afterburner —prácticamente es lo mismo (esta vez de la compañía Tatusmi)—. Splatterhouse de Namco es un arcade horizontal de luchas contra demonios y similares en una mazmorra de terror (¿recordáis la habitación del film Hellraiser?, esto es muy parecido). Y por último el arcade que ha sido conversionado del ordenador a la máquina de la calle, Tetris, un juego sencillo y adictivo cuya procedencia está más allá de las estepas rusas. Este y los tres primeros títulos son de Atari.

JAMES BOND CON LICENCIA RENOVADA PARA MATAR



El agente 007 es el más famoso espía de todos los tiempos, y eso nadie lo duda. Y parece que en base a este saber los chicos de Domark no se cansan de adaptar todos los films de la serie. Ahora, y cuando está a punto de aparecer, en breve, la nueva película del agente Bond, ya están pagados los derechos para la conversión a nuestros ordenadores. El film que llevará por título (se rumorea) «The Devil Rides out» contará con la presencia, de nuevo, de Timothy Dalton (lo sentimos por los nostálgicos de Roger Moore y Sean Connery).

KONIX ARCADE EXPERIENCIA

Hicimos mención en el pasado sobre las posibilidades de esta consola multi-sistema, desde su capacidad gráfica hasta su calidad de sonido en CD. Pero lo más completo del aparato era la cantidad ingente de periféricos presentada con el mismo; desde un volante con juego de marchas y pedales de aceleración y freno, hasta un completo chasis con forma de helicóptero y todas las opciones de éste. La noticia está de nuevo en la calle cuando la propia Konix, antes del lanzamiento definitivo de la consola, ha añadido nuevos periféricos: desde discos con capacidad de 880K —lo cual nos hace una idea de las grandes posibilidades gráficas—, como pararse en algo tan clásico de las actuales consolas, unas gafas para juegos tridimensionales —3D glasses con una técnica muy especial. Esperamos informar con más detalle próximamente.



BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIPE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guia a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,–
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,–
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette .... Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

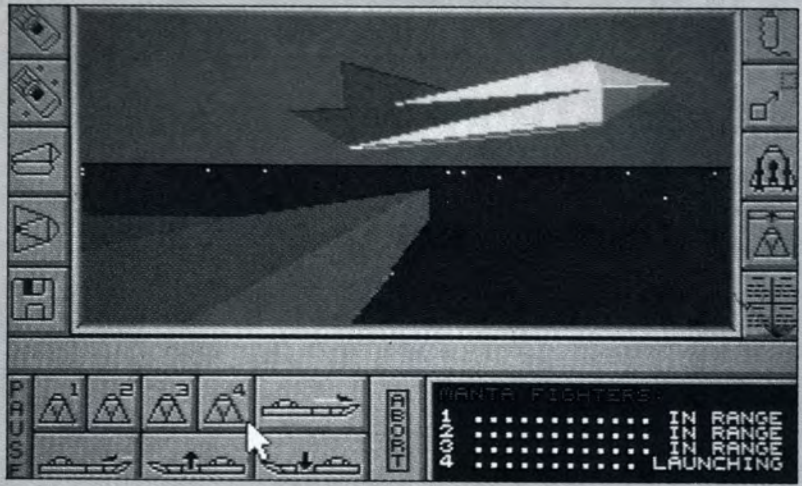
ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

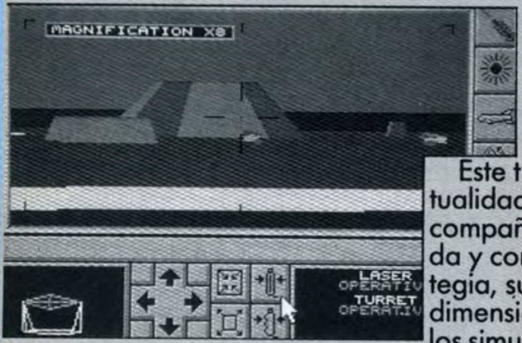
NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!

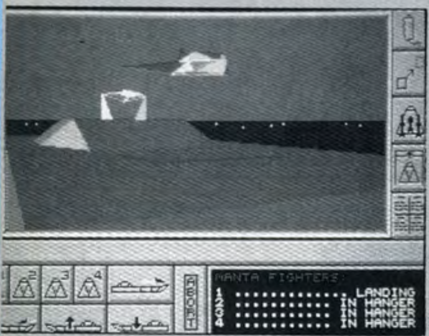
MEGA News

CARRIER COMMAND

EL ULTIMO SIMULADOR DE RAINBIRD







Este título de Rainbird es, en la actualidad, el último simulador de esta compañía. Repleto de acción ilimitada y con la dosis adecuada de estrategia, sus gráficos vectoriales en tres dimensiones lo convertirán en uno de los simuladores más excitantes, y más desde que está prevista su aparición tanto en versiones de 16 bits como de 8 bits, incluida la de Spectrum.

Tomar el control de un grupo de islas no será nada fácil, ya que te habrás de enfrentar contra avanzadillas de tanques y todo un ingente de fuerzas dispuestas a dar por finalizado tu cometido. La misión no es otra que evitar que el enemigo colonice un grupo de islas de un archipiélago (aún sin determinar), para lo cual habrás de dar y destruir el centro de mando.

Lo curioso de este simulador es la combinación de estrategia que posee. Para cumplir tu misión dispondrás de dos visiones completamente distintas, aparte de dar manejo a dos unidades: un avión de caza o el tanque, ambas independientes. La función que cumplen no es otra que proteger a las tropas de vanguardia que destruirán al enemigo.

Desde luego, Carrier command, parece que despertará el interés de los aficionados al género. Por otra parte parece que, por una vez, no solamente los usuarios de 16 bits van a poder disfrutar de un gran simulador. Ya veremos cuál será el resultado final.

NEMESIS III POR FIN EN E

Tal como se oye. Aquellos maníacos de las dos primeras partes de Némesis, más aparte la secuela llamada Salamander, ya han podido disfrutar, en exclusiva, de la tercera parte de la saga. El juego en cuestión, y estamos hablando de cartuchos MSX, se comercializó en nuestro país bajo una edición limitada. El importador en cuestión ha sido Radio Argany, y ellos nos confirmaron que han agotado todas las existencias del producto. Lo sentimos por los que hubieran pagado las ocho mil pesetas de su precio de venta al público en nuestro país, pero otra vez será...



ND

EL ULTIMO SIMULADOR DE RAINBIRD



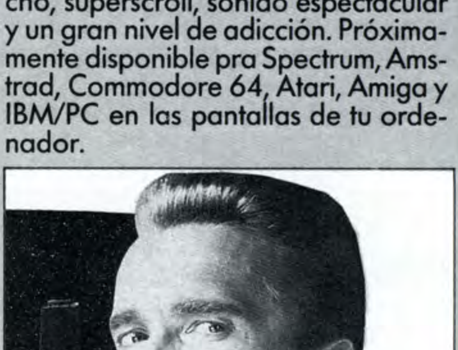
PC ENGINE AMPLIA SU CATALOGO DE JUEGOS

La ya famosa consola de juegos en el Reino Unido ha ampliado su catálogo de juegos, algo fuera de lo corriente comparando que son auténticas adaptaciones de máquinas de salón recreativo; las posibilidades de esta máquinas lo permiten. Hemos hablado de sus posibilidades, y realmente hay que admitir que son sorprendentes: desde su velocidad en 18 Mhz (comparadas con las 7,14 Mhz de un Amiga), pasando por los 64 sprites simultáneos en pantalla, con una paleta de 512 colores, soporte en CD ROM, seis canales y ocho octavas en estéreo. Esto, algo ya tan conocido por los usuarios de esta consola en el Reino Unido, es tan sólo la plataforma para lanzar al mercado programas como R-Type I y II, Vigilante, Space Harrier, Fighting Street,... Lo mejorcito en arcade, por supuesto. Y la batalla de las consolas ni siquiera ha comenzado. ¿Te interesa el tema? Pues poneos en contacto con Micro Media, The Moor Hall, Clee Downton, Sproshire SY8 3EG. Tel.: 0584 7564 en el Reino Unido.

CALIENTE

Después de varios meses de espera, la compañía inglesa GRANSLAM tiene preparado el lanzamiento de un nuevo juego de PAC (nuestro ya conocido comecocos), en este caso se trata de PACLAND (el cual por fin va a ver la luz). En este juego nuestro comecocos tiene que defender su mundo de la invasión de los cocos (o fantasmas), los cuales abundan en este juego (y en todas partes). Para conseguirlo tendrá que evitar montañas, cruzar peligrosos barrancos y áridos desiertos. Se trata de un juego en dos dimensiones que posee un gran atractivo al ser conversión de una máquina recreativa. Estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari y Amiga.

El otro gran lanzamiento, y bombazo, de GRANSLAM es PERSEGUIDO (o THE RUNNING MAN), juego basado en la película del mismo nombre e interpretada por el archiconocido Arnold Schwarzenegger. Para los que no hayan visto la película diremos que «THE RUNNING MAN» es un juego de la muerte que se aplica a convictos y en el cual te tendrás que enfrentar a varios peligrosos asesinos para conservar la vida. Se trata de un juego de gran vistosidad gráfica que nos promete mucho, superscroll, sonido espectacular y un gran nivel de adicción. Próximamente disponible pra Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari, Amiga y IBM/PC en las pantallas de tu ordenador.



CALIENTE

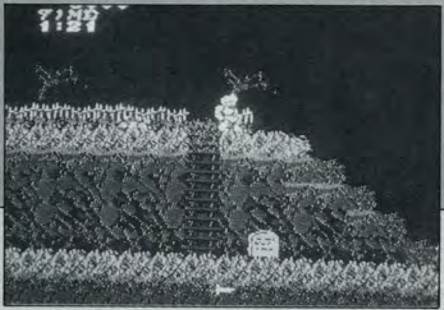
E PAÑA

en
os
ro-
Lo
do
de
ro

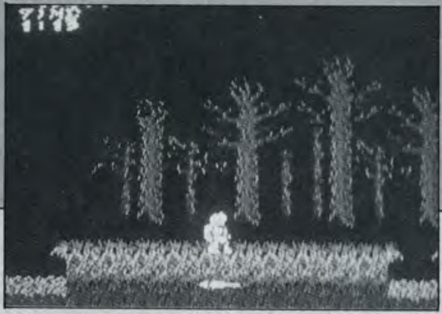


JUGANDO A SER DIOS

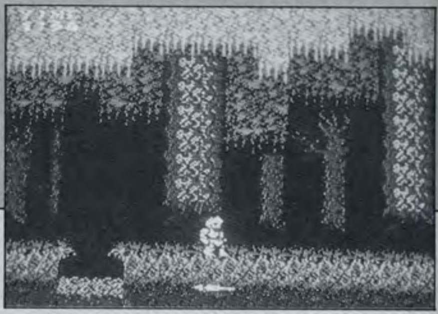
Llega de la mano de la compañía inglesa ELECTRONIC ARTS, un juego llamado POPULOUS. Un juego con un argumento superoriginal: sentado en tu Trono del Olympo te dispones a manejar y controlar la vida de los frágiles humanos que viven en la Tierra. Sí, como ya debes haber adivinado tu misión en este juego es hacer de Dios. En el cual podrás desde destruir una casa, hasta provocar terremotos. Teniendo que controlar varios mundos. Un juego en el que pueden jugar una o dos personas, estén a la distancia que estén. El programa, en principio, estará disponible para Atari, Amiga e IBM/PC.



En el cementerio los muertos se levantan de sus tumbas.

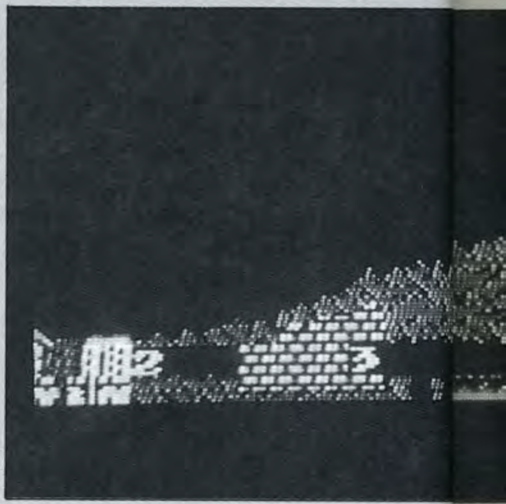


El bosque de las ánimas en pena.



¡Atención a la planta carnívora!

CAPCOM Y NINTENDO PRESENTAN GHOST'N GOBLINS



Para una correcta ubicación de nuestro caballero con... conocer el recorrido y las divisiones de que consta el ju...

De la máquina de salón recreativo pasó al ordenador y ahora le ha tocado el turno a la consola Nintendo. Desde luego la adaptación al ordenador pasó sin pena ni gloria, todo hay que decirlo, por evidentes diferencias respecto a la versión original. La versión en cónsola garantizamos que causará furor. No es por nada pero está avalada por Capcom que, además, fue la creadora del juego original.

PROLOGO VISUAL

Si es la primera vez que juegas con Ghost'n Goblins, este mismo prólogo se te ofrecerá de una forma visual al comienzo de la partida. Atención...

La bella princesa y novia de Knight (caballero) es secuestrada ante los ojos de su amado, cuando ambos en el jardín del rey dejaban transcurrir el tiempo observándose mutuamente. Satán, esbirro del diablo, ha salido del refugio de sus montañas para poseer un don que no posee: la belleza. Knight, contrariado y vengativo, se equipa con su armadura dispuesto a llegar hasta donde haga falta, el castillo del Diablo más allá de las montañas del horizonte.

Comienza la partida...

¿QUE HAS DE HACER?

Para llegar hasta el castillo deberás sortear todo un recorrido preliminar cubierto de obstáculos (de los que nos ocuparemos en el próximo apartado). Este camino está subdividido en cinco partes (ver mapa del juego), que a su vez disponen de una nueva división de siete puertas custodiadas por siete centinelas. No será fácil destruir a cada uno de los demonios que guardan celosamente las llaves de las puertas. Sin embargo el truco consiste en saltar y disparar, al mismo tiempo que te retiras hacia atrás. No te preocupes por la llave, una vez eliminado el obstáculo ésta caerá del cielo.

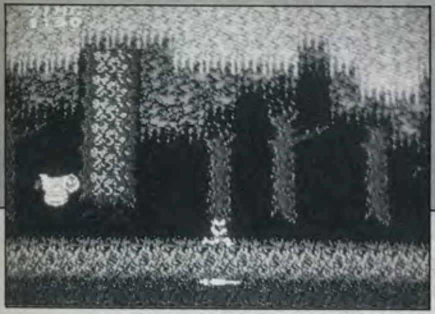
Hasta aquí el scroll horizontal es sencillo de seguir. Sin embargo se ha de tener en cuenta que en la séptima y última puerta (ya en lo más alto de la montaña) Knight se habrá de enfrentar, en un combate mano a mano, contra el propio Diablo. Venciéndolo, la princesa será rescatada.

LOS OBJETOS

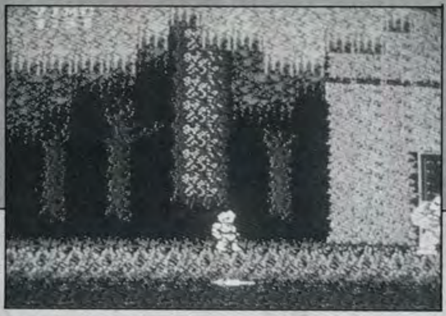
Los primeros objetos son los bonos o puntos de bonificación demarcados por cinco formas: un saco de dinero, tres tipos diferentes de soldados y el rey. Tan sólo habrás de pasar por encima de ellos para ser recompensado. Suelen aparecer tres o cuatro veces por área.

Hay veces que puedes encontrar objetos escondidos detrás de paredes. Dispara y salta para hacerlos aparecer. Aquí está la lista de ellos: Estrella Yashici (puntos), estrella rayada (tiempo extra), armadura (cuando se pierde), extend (un jugador más), estrella rayada en el centro (decrementa el tiempo), hechizos del mago (te convierten en rana), rey Frog (te convierte en rana).

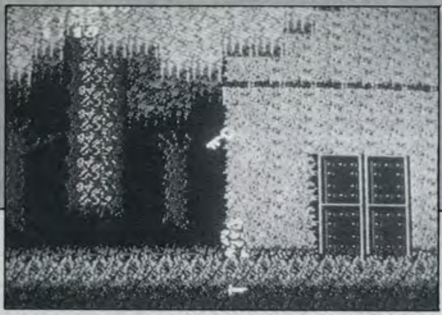
Los caracteres enemigos, al destruirlos, te proporcionan puntos: Zombie (muerto viviente), Raven (el cuervo que vuela hacia ti), planta carnívora (dispara también), demonio rojo (tres o cuatro disparos para matarlo), ánimas en pena (vuelan en oscilaciones verticales, mueren por



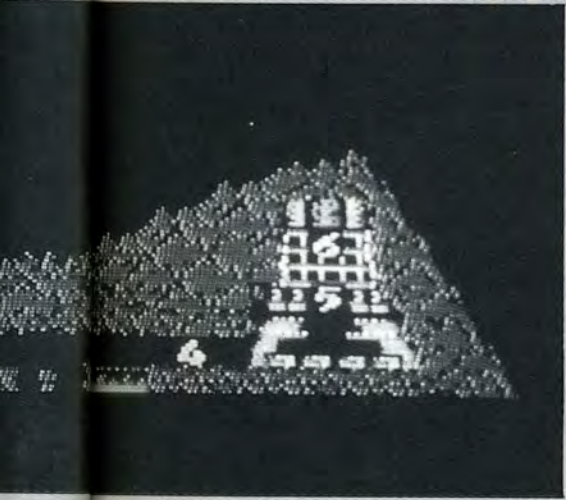
Uno de los fantasmas que arrojan lanzas verticales.



Para acabar con el Cíclope necesitarás diez disparos.



Al desaparecer el Cíclope cae la llave de la primera puerta.



***...ero consul**ción entre una vida y otra. **Por otra parte si deseas ...nsta el jueg**á este mapeado, como guía.*

la espalda), fantasmas del bosque (arrojan lanzas desde el aire y vuelan en picado horizontal), cíclope (diez tiros para destruirlo), demonio azul (aparece por los huecos de los postes y torres), demonio pequeño (es un pequeño ángel que surge de las ventanas), Gran Hombre (diez tiros para matarlo), murciélago (llega desde el techo), monstruo-torre (ataca por sus dos caras, necesitarás cuatro disparos para matarlo), dragón (cabeza con ocho cuerpos, necesitarás ocho disparos en la cabeza para matarlo), esqueleto, Satán (muere con cuatro disparos cuando sus alas están abiertas), el Diablo (ataca por dos bocas, necesitarás disparar a la parte superior de la cabeza diez veces).

Si no eres un experto y te entretienes en tus movimientos puedes acabar perdiendo una vida.

ULTIMOS DETALLES Y ARMAS

Cuando Knight es alcanzado por un disparo éste pierde su armadura, un segundo disparo acabará con su vida. Sin embargo hay posibilidades de recuperar la armadura.

Hay cinco formas diferentes de armas disponibles durante el transcurso del juego.

Lanzas.– Llegan hasta el final de la pantalla.

Bolas de fuego.– Hacen un arco en su tiro, y provocan un fuego al caer.

Cuchillos.– Al igual que las lanzas, aunque con más velocidad.

Hachas.– Forman, también, un arco al ser lanzadas.

Cruz.– Al lanzarse vuelan derecho y detienen los ataques del enemigo.

CONSEJOS SENCILLOSPARA LLEGAR AL FINAL

Dos detalles hay que tener en cuenta para completar el juego. A saber, que el juego se desarrolla a un nivel de rapidez extrema y tiempo. Es decir, si no eres un experto y te entretienes en tus movimientos puedes acabar perdiendo una vida; es más sencillo desplazarse rápido en la búsqueda de una nueva área (esto es importante en las pantallas que te obligan a ascender, puesto que la salida del área se encuentra siempre a la derecha). Hay que prescindir de armas de tiro en arco, puesto que son más lentas y dificultan el juego. Hay que advertir que si se recogen algunas de éstas, al morir y seleccionar la opción de continuar el juego, siempre se comenzará con la última arma. Algo muy irritable, dificultoso, y ostensiblemente complicado para hacerse con una nueva. Sigue este consejo.

APENDICE PARA TODA CLASE DE JUGADORES

USUARIO DE ORDENADOR DETENTE EN ESTE APARTADO

Este apéndice tan sólo pretende ser una nota de advertencia para todos los usuarios, tanto de ordenador, arcade, o consola. Hemos sido conscientes, a la hora de escribir este artículo, del conocimiento de la inmensa mayoría hacia este juego.

Por último cabe resaltar, ya como se dijo al principio, que merece la pena dedicarle unos momentos de atención para contemplar las pantallas de esta nueva versión para la consola Nintendo, programada por la compañía original del mismo, Capcom.

Por Sandra Zabalza
Coordinación: Carlos Mesa





THE MUNSTERS

EL CASERON EMBRUJADO









The munsters

En la oscuridad de la noche del número 13 del pájaro burlón, alguien ha desaparecido, secuestrado por unas extrañas fuerzas malignas. Cuando este alguien es una preciosa rubia, primogénita de una de las familias más extravagantes de la historia, toda preocupación es poca...

Again, Again, la productora del programa, había sido hasta ahora una desconocida en nuestro país, a pesar de ser el sello de precio alto de Alternative Software. Con «The Munsters» se estrenan en nuestro país y en la práctica totalidad de Europa. Sin duda no podían haber elegido mejor pretexto para hacerlo, ya que esta serie de televisión estadounidense ha cosechado un enorme éxito en todo el mundo y constantemente se repone en las cadenas de televisión.

Todos los personajes de la serie se encuentran reproducidos en el juego de forma muy cuidadosa y gráficamente espectacular. Lily, Herman, Eddie, el abuelo e incluso el simpático dragón-mascota de la familia hacen aparición en un momento u otro del desarrollo del programa.

El formato elegido para la acción es la video-aventura tradicional, tipo Pyjamarama, pero con más problemas que resolver, incrementando notablemente la adicción que este tipo de juegos despiertan en los usuarios.

El uso del color difiere en todas las versiones, aprovechándose notablemente la capacidad de las máquinas de 16 bits.

Quizá lo más molesto del juego es la extraña tendencia que tienen en teoría los aliados fantasmas de atacarte, haciendo descender rápidamente el nivel de energía, lo que conduce a la muerte inmediata.

Si queréis saber cómo terminar el juego, seguid leyendo y veréis con qué juego os enfrentáis...

LA COMPLICADA SOLUCION

Nada más empezar veremos a Lily en el dormitorio de la mansión. Calma, no nos pongamos nerviosos y analicemos detenidamente la situación: en un principio, sólo en un principio, estamos solos y no podemos recurrir a pedir ayuda a ningún otro personaje del juego. Pulsamos el botón de fuego y una bola de fuego surge de las manos de la delicada mujer, volatilizándose a los pocos segundos en el vacío. Bien, este es un elemento importante, ya que es el arma que utilizaremos contra los fantasmas que nos atacarán constantemente. Al observar el marcador de la parte superior de la pantalla veremos dos botellas, una llena a la izquierda (energía) y otra vacía a la derecha (embrujos). El objetivo primordial para empezar será rellenar la botella de los embrujos para así tener un mayor poder y destruir a algunos seres molestos que nos impedirán la entrada a algunos puntos clave. Para hacerlo nos dirigiremos sin más miramientos a la derecha hasta encontrar una habitación con una escalera en el centro.

Una vez allí nos colocaremos en el centro, justo encima de las escaleras y esperaremos durante unos segun-

dos. Aparecerán entonces unos esqueletos sin piernas que, volando a distintas velocidades, se acercarán a nosotros, intentando hacer descender el nivel de energía. Cuando los tengamos ya muy cerca, les lanzaremos una bola de fuego, con lo que los destruiremos, bajaremos rápidamente a la pantalla inferior y volveremos a subir raudos y veloces, encotrándonos de nuevo en el mismo sitio pero con un poder superior. Repetiremos esta operación hasta que la botella de la izquierda esté llena, con lo que ya podremos enfrentarnos a los distintos personajes del juego.

Bajaremos de nuevo la escalera y esta vez hasta llegar al suelo. Recogemos un objeto que se encuentra a la izquierda de la pantalla y acto seguido destruiremos al fantasma que se encuentra a la izquierda, impidiéndonos salir de la mansión. Una vez destruido, nos desplazaremos hacia la izquierda y saldremos al jardín, formado por cuatro pantallas horizontales. Si las seguimos hasta el fondo nos veremos obligados a volver, dado que una pared nos impide el paso. Al hacerlo, cientos de maléficos zombies resucitarán y nos llevarán con ellos al más allá. A pesar de que pueda parecer lo contrario, el jardín no está aquí sólo para sorprender la primera vez que se accede a él y darle al sufrido jugador un buen disgusto. Nada más lejos de la realidad. En la primera pantalla, en la que todavía se puede vislumbrar la puerta de la mansión, se halla una bola de hierro prácticamente indistinguible del resto del paisaje que será de vital importancia. La recogemos y volvemos a entrar en la mansión, con lo que los zombies no nos molestarán ya que no perturbaremos su paz «interior».

Volvemos a subir por las escaleras del salón y nos seguimos moviendo hacia la derecha hasta encontrarnos en la pantalla anterior al dormitorio. Allí veremos también la boca de unas escaleras, mucho más pequeñas que las otras. En ese momento esperaremos un poco y bajaremos. Si nada más entrar en la pantalla vemos que hay un pequeño fantasma revoloteando, subimos otra vez. Repetiremos esta operación hasta que el fantasma haya desaparecido dado que, con sólo tocarnos, hará descender el nivel de la botella de la izquierda, teniendo que volver a realizar la operación para llenarla (después de tener que hacerlo varias veces, veréis lo que es aburrirse). Bajamos las escaleras del todo y nos dirigimos a la izquierda. Nada más entrar en la habitación, un grupo de tres fantasmas se avalanzarán sobre nosotros. De no tener la bola de hierro, nuestro humilde fuego nada hubiera podido contra ellos. Dejamos el botón de fuego pulsado hasta que los hayamos destruido. Una vez realizada esta operación seguiremos hacia la izquierda hasta recoger un crucifijo amarillo.

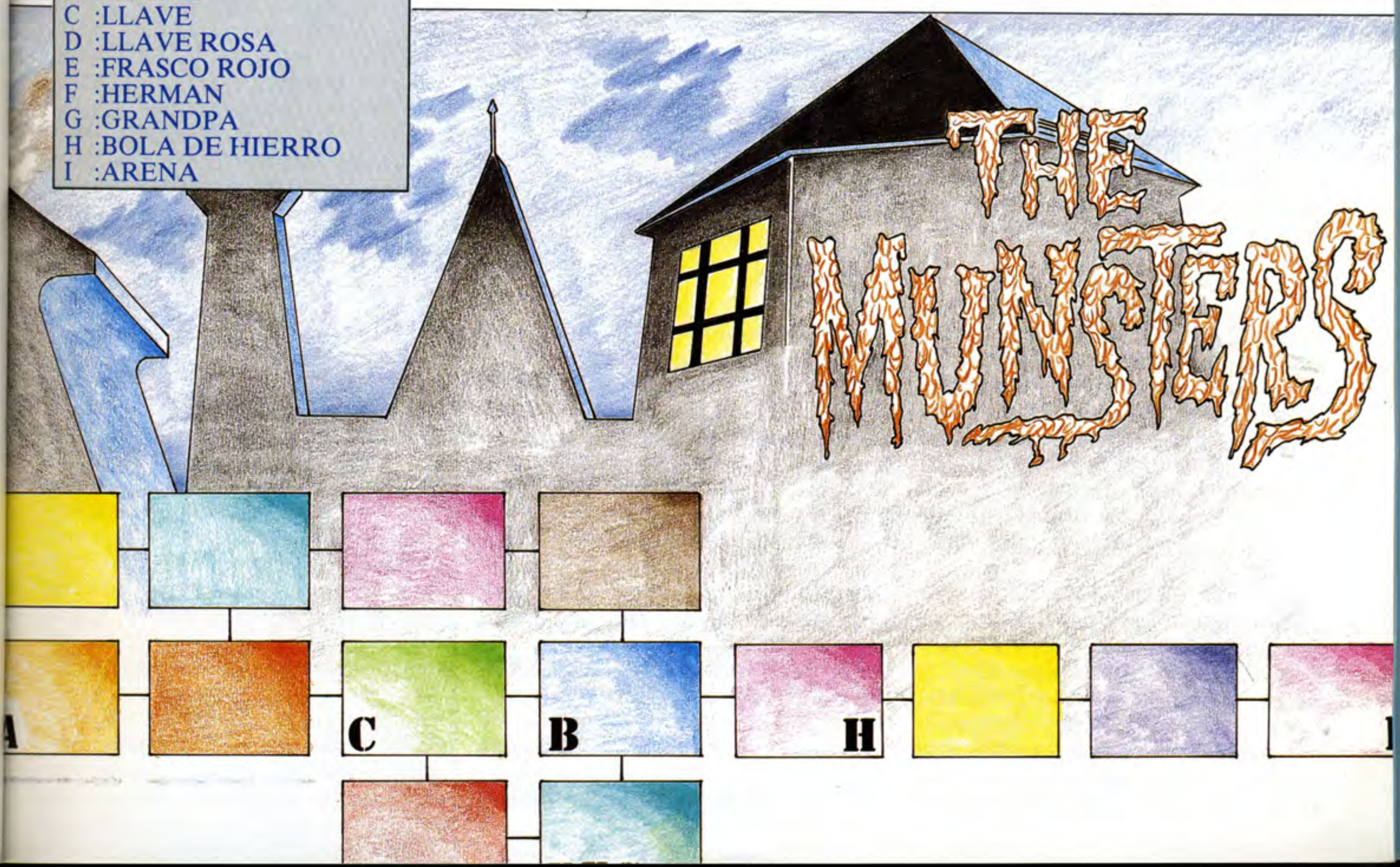
Damos media vuelta, recogemos la llave que se halla dos pantallas hacia la derecha, volvemos hacia atrás, subimos por la escalera, recorremos toda la planta superior y bajamos por las escaleras del extremo derecho. Seguimos hacia la derecha y destruimos al fantasma que está encima de las escaleras y bajamos por ellas. Al hacerlo tendremos que ir con sumo cuidado, ya que al cambiar de pantalla, un grupo de tres fantasmas se avalanzará sobre nosotros.

Para impedirlo, bajaremos hasta el cuarto escalón empezando por abajo, nos volveremos hacia la izquierda y destruiremos a los monstruos, gozando de unos momentos de relax (podéis iros a tomar una cerveza o simplemente a descansar un poco, el camino ha sido árduo y penoso).

Bien, ya hemos llegado a los sótanos. Nos dirigimos a la izquierda y recogemos la llave rosada. Luego nos movemos hacia la derecha y ¡ah, pero qué es eso! Ahí se encuentran Herman y el abuelo, inmóviles pero

CLAVES PARA LA COMPRENSION DEL MAPA

A :CRUCIFIJO AMARILLO
B :ARENA
C :LLAVE
D :LLAVE ROSA
E :FRASCO ROJO
F :HERMAN
G :GRANDPA
H :BOLA DE HIERRO
I :ARENA





decididos a ayudarte. Sin mayores contemplaciones recogemos la botella que está en el suelo y volvemos a subir por la escalera de la izquierda. No sabéis lo que os espera...

Esperamos en la habitación y veremos que un extraño monstruo, podríamos decir que es un vampiro, se acerca a nosotros. Tendremos que dispararle todos los embrujos que tengamos en la botella para destruirle, aunque la cantidad de líquido necesaria para hacerlo será distinta en cada partida, así que vosotros mismos.

Una vez liquidado el bicho, nos desplazamos hacia la derecha y volvemos al jardín. Seguimos andando hasta encontrar un extraño coche funerario que es el único sistema de propulsión de la familia, donde nos reuniremos con Eddie, Herman y el abuelo. En ese momento la pantalla cambiará por completo y el juego tomará otra orientación: nos estamos metiendo en un Spy Hunter cualquiera.

Durante nuestro recorrido por la carretera, que se desplaza con un perfecto scroll, nos veremos atacados por todo tipo de engendros y unas brujas perfectamente definidas, con escoba y todo. Para defendernos de toda esta multitud tenemos a la mascota de la familia, un enorme dragón que lanza bolas de fuego, eso sí, mucho más potentes que las de Lily. Lo más conveniente será movernos en zig-zag disparando sin parar . Al cabo de unos minutos llegaremos al castillo donde se encuentra cautiva la añorada Marilyn, con lo que después de ver una simpática escena (que no os voy a desvelar, pero que es una buena recompensa a nuestros esfuerzos) se dará por concluida nuestra tarea. Hemos salvado a una familia de la ruptura... ¿Qué más queréis?

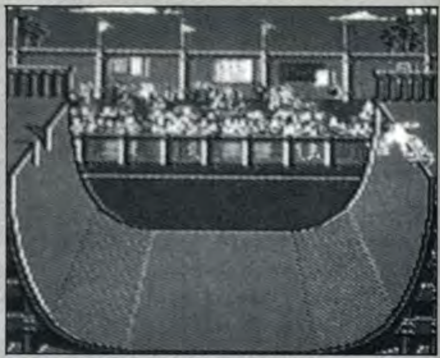
CONCLUSION

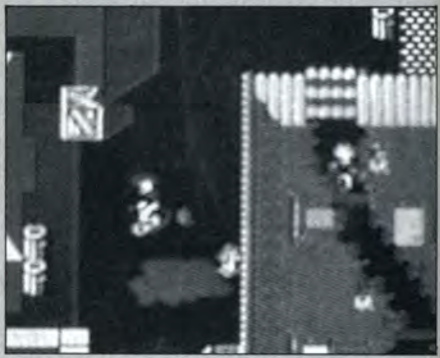
«The Munsters» es sin duda uno de los juegos más interesantes y completos que se han lanzado en años, con un cuidado extremo en todos los elementos del programa, cuidando al máximo la jugabilidad.

Quizá con la inclusión de alguna que otra escena más de acción se hubiese conseguido aumentar el interés, pero no nos engañemos, la memoria de un ordenador no da para tanto (y ni siquiera se trata de un multicarga).

En fin, si no lo habéis comprado ya, no sé a qué estáis esperando, pasaréis un buen rato ayudando a estos curiosos y estrambóticos personajes.

Por Jesús Manuel Montané



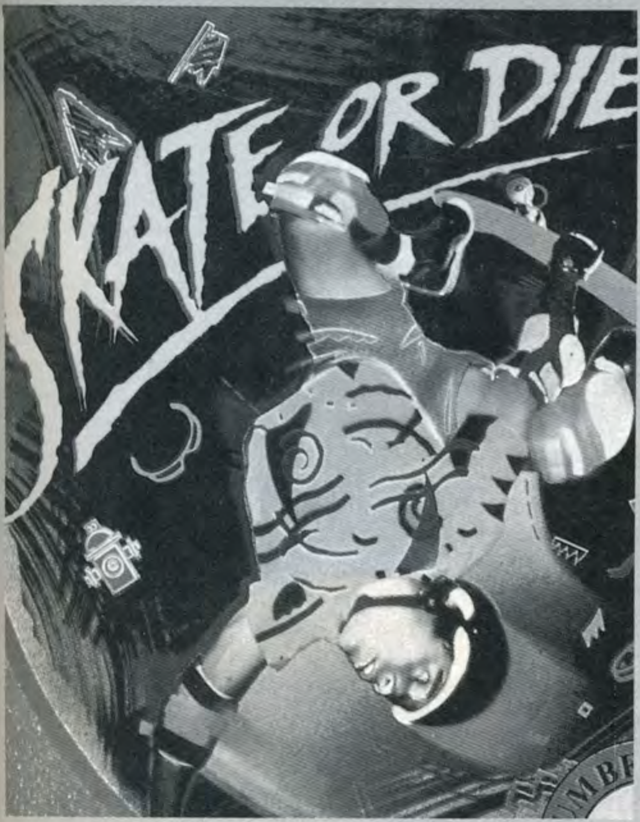


Un innovador jue que

Salimos de la tienda de Rodney y nos encontramos en la calle. En cada calle vemos una especialidad en el mundo del monopatín. Tenemos la calle que lleva a la rampa de estilo libre, otra que lleva al salto de altura, otra a la carrera de Downhill, otra calle nos conduce al atasco de Downhill y otra calle que lleva a la piscina vacía. La última calle sólo se puede utilizar si hemos seleccionado el modo de competición, y nos lleva directamente prueba por prueba, sin tener que volver a la tienda de Rodney.

RAMPA DE ESTILO LIBRE

Dirigimos a nuestro patinador hacia esta última calle y aparecemos en la rampa de estilo libre. Es un canal en forma de U en la que debemos lanzarnos a toda velocidad para realizar los saltos más impresionantes. Tienes diez pasadas para ejecutar saltos a derecha e izquierda. Hay unas zonas en la rampa llamadas «Pump» donde debes iniciar el salto. En el manual indica detalladamente los movimientos que puedes hacer. Nosotros nos lanzamos desde la plataforma y ejecutamos los distintos saltos obligatorios que debemos hacer, aunque en alguno fallamos y no caemos bien. Vamos adquiriendo



PATINA O MUERE

juego que podrás deslizarte a toda velocidad sobre una tabla con ruedas.

puntos del jurado por los distintos saltos, y al final del ejercicio nos informan del total de puntos así como la posición que ocupamos en el ránking de los mejores.

SALTO DE ALTURA

Una vez hechas las 10 pasadas nos dirigimos a la rampa de salto de altura. El escenario es muy parecido al de estilo libre, pero aquí lo único que debes hacer es coger gran velocidad para saltar lo más alto posible. Tienes 5 pasadas a la derecha, donde se encuentra el marcador, para poder superar la mayor altura posible. Al igual que en la rampa de estilo libre, al final de nuestra actuación nos informan de la puntuación y de la posición que ocupamos.

LA CARRERA DE DOWNHILL

Aquí debemos hacer un recorrido por el parque e ir recolectando bonificaciones a toda prisa, ya que nuestro tiempo está controlado. Podemos controlar al patinador de dos modos distintos, el regular y el goofy, dependiendo de la posición que deseemos adoptar respecto a nuestro patinador. Si patinamos más de un minuto y medio, no nos puntúan las bonificaciones, por lo que deberemos correr y tomar todos los atajos posibles.

Partimos desde la salida y nos lanzamos por el parque. Encontramos un tubo que nos evita tomar una curva, y saltamos dentro de él para salir pocos metros más abajo. También hay una rampa que podemos tomar para efectuar un salto, o colarnos entre los arbustos saltando unas cuantas vallas. Recogemos las bonificaciones por el camino, aunque más tarde no nos sirven de nada, pues nuestro tiempo ha sido superior de un minuto y medio.

EL ATASCO DE DOWNHILL

Tras llegar a la meta del parque, nos dirigimos automáticamente al atasco de Downhill, en la ciudad de Inner. En este tramo debes romper latas, botellas y tiestos. También debes luchar contra tu compañero de juego, y si no tienes compañero podrás escoger entre Pete, Eddie o Lester.

Poseur Pete es el ideal para los principiantes. Aggro Eddie es más experto que el anterior y es para jugadores más experimentados. Si no tienes bastante con Eddie, enfréntate a Lester, que es el más experto patinador de toda la ciudad.

Debemos llegar primeros a la calle principal, pero para ello debemos evitar que nuestro contrincante se nos adelante, por lo que podemos darle algún puñetazo o alguna patada.

Saltamos los callejones a toda prisa destrozando todo lo que vemos a nuestro paso. También debemos luchar contra Eddie, por lo que le soltamos alguna patadilla de vez en cuando, para retrasarle lo más posible. Al llegar a la calle principal, donde se encuentra el coche de policía, llevamos una gran ventaja sobre Eddie, por lo que vencemos en el atasco de Downhill. Como nuestro tiempo no ha superado los dos minutos y medio, las bonificaciones recolectadas por el camino suben a nuestro marcador.

DUELO EN LA PISCINA

Una piscina vacía es el lugar ideal para jugar al juego de «Tócame tú». Nuestro adversario vuelve a ser Eddie y disponemos de cinco pasadas cada uno. El que tiene la pesa es quien debe tocar al otro. El ganador es el que derrota al contrario tres veces, pero hay que ganar de dos.

Partimos con la pesa en nuestras manos, y debemos golpear a Eddie, que esquiva nuestros golpes yendo de lado a lado de la piscina. Tras dar cinco pasadas, es ahora él quien tiene la pesa, e intenta tocarnos con ella. No es fácil, pero en algún momento logramos tocarlo. Por desgracia él no es tonto y también consigue que la pesa nos derribe. El marcador se ha puesto 2 a 2 por lo que deberemos llegar hasta 4 para ganar. En varias pasadas conseguimos derribar dos veces más a Eddie, por lo que nos proclamamos campeones de la prueba.

Si en vez de escoger el modo de competición, escoges el modo de práctica, tendrás que ir prueba por prueba, pudiendo repetir cada una de ellas las veces que quieras.

El juego es muy entretenido, pero deja mucho que desear la velocidad de los patinadores. Se convierte en un juego monótono ya que es imposible que nuestro patinador adquiera una velocidad adecuada. Asimismo, el control del patinador resulta ineficaz, ya que debes esperar un poco después de haber inclinado el mando para recibir la respuesta deseada en la pantalla. Quizá en las versiones de Commodore no suceda, pero en PC pierde el aliciente de un juego del que esperábamos más.

Con este juego el sello Rainbird se olvida del que ha sido siempre su feudo habitual, las aventuras conversacionales, para adentrarse en una verdadera maravilla cuya forma es la de un juego que va a sorprender a los más exigentes. Su nombre: Weird Dreams.



WEIRD DREAMS,

UN MUNDO APARTE

WEIRD DREAMS — WEIRD DREAMS — WEIRD DREAMS

Has tenido un accidente terrible. El coche se salió de la carretera y el impacto acabó por dejarte sin sentido. Ahora estás en coma y permaneces en una cama de hospital, en el extraño ecuador existente entre la vida, la muerte y la inconsciencia. Sorpresa y terror, lo real e irreal, están presentes en este juego, juntándose en un mundo del que quieres escapar desesperadamente.

Te despiertas en un paisaje realmente paranoico, las pesadillas se vuelven ya materiales. Cada día los objetos y las criaturas asumen grotescas proporciones. Te ves envuelto en una serie de episodios inconexos que tienen que desembocar en tu derrota a la muerte, pero las cosas no son fáciles en el reino de los sueños salvajes; flores carnívoras devoran a sus propias congéneres, juguetes demoníacos te atacan con vehemencia y ferocidad inusitadas, ni siquiera las niñas son lo que parecen.

Algunas de las escenas del juego son simplemente delirantes. En una de ellas deberemos jugar a la pelota con una niña desamparada, ni que decir tiene que la sorpresa será mayúscula cuando descubramos que una enorme boca surge del esférico con malas intenciones. En otra tendremos que luchar contra una abeja gigante que te intenta picar con su aguijón en medio de un parque de atracciones, donde todo tendría que ser placentero. En la más sorprendente deberemos bailar al son de una obesa pero ágil bailarina clásica que sigue el compás de un piano terrorífico. Lucharemos con todo tipo de extravagantes monstruos, y la única conexión con la realidad será una siniestra sala de espejos que podremos atravesar para acceder a todas y cada una de nuestras pesadillas. La intriga está servida...

WEIRD DREAMS LLEGO A LA TELEVISION BRITANICA

A partir del catorce de enero del presente año, en miles de sorprendidos hogares se siembra el pánico y el desconcierto ante la transformación que su monitor de televisión experimenta. Weird Dreams aparece dentro del programa Motormouth, dedicado a la informática en la televisión británica.

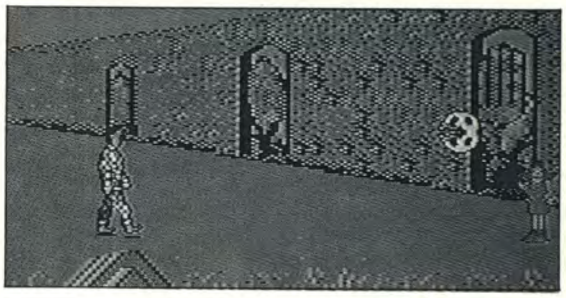
Su presentador, Neil Buchanan, telefonea a los concursantes a su casa para preguntarles sobre temas de interés general que tienen que ser contestadas en dos minutos y medio. Mientras cada respuesta es pronunciada por el espectador/concursante, el personaje de Weird Dreams va avanzando por algunas escenas del juego. Los peligros que se encuentra sólo pueden ser salvados cuando la respuesta es correcta, de lo contrario terminará comido por una planta carnívora o capturado por un gigantesco murciélago.

Los premios son realmente espectaculares. Si el concursante sobrevive a las diez pesadillas a las que se tiene que enfrentar gana un magnífico viaje a Egipto para dos personas, con un guía nativo y todo tipo de visitas turísticas de interés.

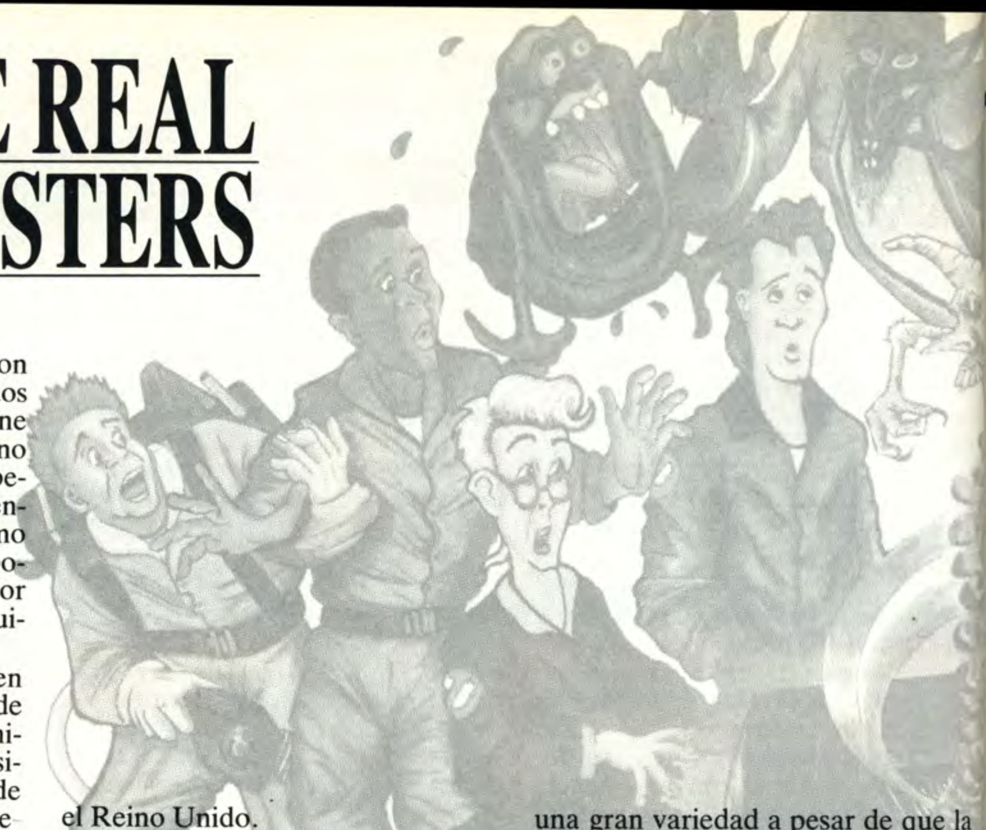
El programador, James Hutchby, y el artista gráfico Hermann Serrano (de origen español) trabajaron en el proyecto desde noviembre del pasado año, adaptando su juego original a la televisión. Esta es la primera vez que un juego de ordenador se ha construido de una forma tan específica para su pase en un concurso televisivo y que ha gozado de una gran y controlada campaña publicitaria. Se espera que Weird Dreams sea uno de los títulos más vendidos del año ya que su originalidad y sus realistas gráficos han captado la atención de todo el mundo.

Por Jesús Manuel Montané





THE REAL GHOSTBUSTERS



Los Cazafantasmas constituyeron una revolución en cuanto a mercados se refiere, ya que el denominado cine de serie B pareció convertirse en uno de los más taquilleros. Cientos de películas de menor presupuesto intentaron subirse a este tren, pero como en la saga galáctica de Lucas, los bodrios más absolutos acabaron por arrastrar a todos, incluso a los genuinos.

Lo único que pareció sacarse en claro del embrollo fue una serie de dibujos animados que empezó a emitirse en el 86. La simpatía de las situaciones planteadas y la calidad de la animación provocaron un paralelismo entre la película original y el transborde animado...

La productora Columbia jugó bien sus cartas y contrató a Hanna Barbara para la confección de los dibujos. Esta compañía emplea a cientos de especialistas en la materia que trabajan en distintos países del mundo, encargándose y repartiéndose la tarea por grupos muy concretos. En este caso, la mayor responsabilidad cayó en el equipo americano, que se arriesgó a diseñar los personajes con la imposición de la semejanza con los actores originales.

Nos puede dar una ligera ideal del éxito y el interés de la serie el hecho de que existen ya una veintena de clubs de seguidores que realizan todo tipo de actividades comunes como cazas imaginarias de fantasmas. La venta de pequeñas figuras, reflejo de los personajes de los dibujos animados, han supuesto uno de los mayores beneficios en cuanto a ventas se refiere de las empresas jugueteras americanas.

una vez concienciados del negocio que representa todo esto, nos centraremos en el juego de Activision que difiere muy mucho del primero.

El origen es una máquina de bar creada por la conocida Data East, autora entre otros de Kung Fu Master, que a pesar de ser muy atractiva no llegó a exportarse lo suficiente como para llegar a ser un éxito multitudinario.

Activision conocía el arcade pero no estaba segura de adquirir los derechos por un motivo claro: la serie de no se había estrenado todavía en el Reino Unido.

Durante el pasado invierno, la campaña televisiva del estreno de los dibujos animados se hizo prácticamente insoportable. Su emplazamiento definitivo fue el programa dominical Motormouth, coincidiendo unos meses después con nuestro conocido Weird Dreams.

Así las cosas, Activision no se lo pensó dos veces y compró la licencia, logrando convencer a los más bien remisos programadores de Mr. Micro para realizar la conversión.

La labor, desde luego, no era nada sencilla. La máquina original empleaba un multimando que permitía jugar a tres jugadores, los gráficos constaban de cerca de mil quinientos colores y su longitud era simplemente escalofriante.

Mr. Micro optó por la multicarga de todos los niveles, consiguiéndose una gran variedad a pesar de que la base sea siempre la misma: eliminación instantánea de los fantasmas.

Como ya ocurrió con Karnov, la velocidad conseguida es muy alta teniendo en cuenta la cantidad de colores que se utilizan. Sin duda, la versión que más respeto merece es la de Spectrum, ya que se ha conseguido que el pequeño ordenador parezca una máquina de salón.

Si el antiguo programa se hubiese parecido sólo un poco a éste, su éxito hubiese sido aún mayor si consideramos el gran despliegue publicitario.

Cuando todos los juegos sean divertidos, tengan gráficos trabajados y, en definitiva, se realicen pensando en el usuario, podremos decir que hemos entrado en la era Real Ghostbusters. Sobran los comentarios...

Por Jesús Manuel Montané

FE DE ERRATAS DEL NUMERO ANTERIOR

En este número hacemos un alto en esta sección que, creemos de gran interés para nuestros lectores. Pretendemos, tan sólo, excusarnos por la cantidad de errores aparecidos en el número anterior. Desde los errores en la misma portada, tanto a nivel de color y textos, como a nivel de errores tipográficos en el interior. Errores fácilmente subsanables por nuestros lectores, aunque destacamos lo más importante. Desde luego nuestro artículo de cine sólo incluía la primera parte, además de echar en falta una de las noticias en nuestra sección de Mega News. Incluimos también la dirección completa de Disomag (véase artículo sobre Vídeo Challenger): Disomag, Jaime Vera, 27, 28011 Madrid. Tel. (91) 479 12 04, (91) 672 62 62.

En todo ello culpabilizamos a la huelga de artes gráficas que nada tiene que ver con nosotros. Sin embargo las correcciones de errores se perdieron por culpa de los piquetes. Es una vergüenza que en la época en que vivimos todavía existan comportamientos bárbaros. El caso es que todos hemos sufrido las consecuencias negligentes de unos pocos.

MAS POKES QUE NADIE

AMSTRAD

```
10 REM ******************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *     WEC LE MANS    *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ******************
60 MODE 1
70 POKE 5436.0:POKE 23987.0
75 POKE 24526.10:POKE 24520.1
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!".&8
1DB
```

SPECTRUM 48K

```
 10 REM ***************
 20 REM *   Cargador    *
 30 REM * WEC LE MANS  *
 40 REM * Spectrum 48K *
 50 REM * por J.Romero *
 60 REM ***************
 70 CLEAR 24931: FOR n=63481 TO 63487: READ
 a: POKE n,a: NEXT n
 80 PRINT TAB 6:"Pon la cinta original": PA
USE 50
 90 LOAD ""CODE : POKE 63509.249: POKE 6351
0.247
100 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE USR 63492
110 DATA 175,50,12.101,195.1.129
```

SPECTRUM 128K

```
 10 REM ***************
 20 REM *   Cargador    *
 30 REM * WEC LE MANS  *
 40 REM * Spectrum128K *
 50 REM * por J.Romero *
 60 REM ***************
 70 CLEAR 24931: FOR n=63481 TO 63487: READ
 a: POKE n,a: NEXT n
 80 PRINT TAB 6:"Pon la cinta original": PA
USE 50
 90 LOAD ""CODE : POKE 63556,249: POKE 6355
7,247
100 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE USR 63492
110 DATA 175,50,239,101,195,1,129
```

AMSTRAD

TOTAL ECLIPSE

```
10 REM
20 REM  Cargador Amstrad
30 REM  TOTAL ECLIPSE
40 REM  Jesús M. Montané
50 REM
55 MODE 1
80 INPUT "tiempo infinito(B/
N)"; A$:IF A$= "S" THEN
POKE 36440,0
70 INPUT "energía infinita (s/
n)": aí: IF A$="s THEN POKE
42580,0
80 PRINT «Pon la cinta origi-
nal": FOR n=1 TO 1
500: NEXT n
90 MODE 1: CALL &BD37:
MEMORY &81DA:LOAD"!",
&B1DB
```

H.K.M.

```
10 REM
20 REM  Cargador Amstrad
30 REM  H.K.M.
40 REM  Jesús M. Montané
50 REM
60 MODE 1
80 PRINT "Pon la cinta origi-
nal": FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1: CALL &BD37:
POKE &BD28.0: POKE
&BD34,10: MEMORY
&81DA:LOAD"!",&81DB
```





William Burey leyendo atentamente nuestra revista. Nuestra irrupción en el mercado inglés es un hecho.

WILIAM BUREY: «LAS MAQUINAS DE 16 BITS VAN A DOMINAR EL MERCADO»

Es delgado, afable y no tiene mucho pelo (en realidad no tiene ni uno de tonto). Nos invita a sentarnos en uno de esos butacones de diseño que tanto gustan últimamente y simplemente sonríe. William Burey está ahí, frente a nosotros, preparado para contestar a nuestras preguntas...

Realizador de algunos programas ya olvidados pero que despertaron pasiones años atrás, es actualmente uno de los directivos de Probe Software, autora entre otros de títulos tan sonados como «Out Run», en el que intervino personalmente. De él dependen todas las decisiones, de él dependen las direcciones que va a tomar el mercado y es, en definitiva, uno de los hombres más influyentes.

Megajoystick: ¿Conoce la resonancia que algunos de sus juegos han tenido en España?

William Burey: *Sí, conozco el éxito de «Out Run», el más espectacular, pero me han informado de que «Savage» está gozando de mucho éxito.*

M.J.: Háblenos un poco sobre Savage...

W.B.: *Bueno, supuso un gran riesgo en el momento de su creación, ya que en un principio no nos lo había encargado ninguna productora en particular, aunque U.S. Gold se interesó desde que se enteró. El problema que teníamos que afrontar era importante, de hecho teníamos a varios miembros del equipo trabajando en el proyecto sin saber como terminaría todo. Afortunadamente, la calidad alcanzada por el programa fue tan alta que Firebird lo adquirió. Este proceso duró unos cuatro meses. Estamos muy orgullosos de las cifras de ventas alcanzadas, ya que está superando a su predecesor «Trantor».*

M.J.: ¿Qué criterios siguen a la hora de elegir una editora?

W.B.: *Puede llegar a ser muy complejo, ya que no hay ninguna que se mantenga en el candelero por mucho tiempo. En definitiva, nos damos una vuelta por cualquier tienda y miramos, miramos a los estantes y al público. Es fácil darse cuenta de qué es lo que está teniendo éxito. Solemos recurrir a U.S. Gold, aunque Firebird es también una gran editora.*

M.J.: El caso de las conversiones de arcades debe ser muy distinto...

W.B.: *Ah, sí lo es. En una cena estuve hablando con alguna gente de otras compañías realmente desesperadas por no haber conseguido los derechos de «Rainbow Islands», el que va a ser uno de los lanzamientos más sonados del año. No me preocupa demasiado el intervenir en este tipo de conversiones, ya que no suelen dar la réplica a la máquina original y la gente se lamenta de ello, lo que puede dañar muchísimo la imagen de un equipo de programación. Tienes que pensar que algunos de estos juegos poseen más de tres megas de memoria, y que un Spectrum sólo tiene 48 K.*

M.J.: Pero «Enduro Racer» fue programado por Probe...

W.B.: *No del todo –sonríe–. El equipo que realizó esa conversión ha sufrido muchos cambios, en la actualidad sólo quedan un par de esos programadores, además la mayoría de los gráficos fueron diseñados por gente de Activisión.*

M.J.: ¿No dañó «Out Run» la imagen de Probe? De hecho, la mayoría de las revistas inglesas se cebaron con él sin pensárselo dos veces.

W.B.: *¡Hay gente bastante tonta! Todavía no he acabado de entender lo que produjo en los críticos esa po-*



sición tan negativa del juego. Todos sabíamos que no podíamos plasmar en toda su grandeza un juego de estas características. Nos dolió mucho, y más todavía si pienso las horas invertidas en él, cuidando cada detalle, cada gráfico…

M.J.: Reconocerá que no daba la talla en cuanto a rapidez se refiere, sobre todo si tenemos en cuenta la máquina original.

W.B.: *Creo que ya he contestado a esta pregunta. Al fin y al cabo, se está demostrando que tenía razón. Estas conversiones dañan mucho la imagen de un sello, hemos tenido muchos éxitos posteriormente, pero nadie habla de ellos. Además lo importante son las ventas de un juego, y «Out Run» ha batido todos los récords.*

M.J.: ¿Juegas con programas de otras editoras?

W.B.: *Naturalmente, no hay forma de fijarse un listón de calidad mínimo sin tener en cuenta el trabajo de los demás.*

M.J.: ¿Alguno que le haya impresionado últimamente?

W.B.: *«Robocop» me sorprendió por su calidad, ya que lo juegos basados en películas tienden a la mediocridad. «Red Heat», también de Ocean, me ha dejado perplejo por el uso de grandes gráficos, sobre todo en las máquinas de 16 bits. Creo que esta es la forma de hacerse un lugar en este mundillo…*

M.J.: Hablando de ellas, he observado que los programas de 16 bits están experimentando un gran crecimiento…

W.B.: *¡Es lógico! Hace unos años, le podías vender a un chaval cualquier cosa, ahora te enfrentas con verdaderos coleccionistas que exigen mucho de un juego. La forma de convencer a este público, la mayoría en la actualidad, es utilizando las grandes memorias de estas máquinas en gráficos. Creo que pronto van a desaparecer los demás ordenadores, probablemente máquinas como el Spectrum y primordialmente el Amstrad desaparezcan del mercado británico en breve. Las máquinas de 16 bits van a conquistar el mercado, van a arrasar con lo conocido, son el futuro en el término más amplio de la palabra.*

M.J.: Las consolas pueden ser el gran rival. ¿Qué piensa de la situación de ellas? En algunos países han provocado la desaparición del videojuego tradicional para ordenador.

W.B.: *Creo que pueden funcionar, aunque no a gran escala, al menos en Inglaterra. Aunque parezca mentira, muchos chicos convencen a sus padres para que les compren un ordenador ¡para estudiar!*

Con las consolas es imposible usar esta técnica, ya que su apariencia externa es la de un juguete. Los padres son muy crédulos, pero no tanto.

M.J.: Por lo tanto, el software barato va a desaparecer también…

W.B.: *Estoy convencido de ello. Aquí se ha ganado una mala reputación, pero siempre puedes vender a algún despistado o a un padre desesperado buscando un regalo de cumpleaños. En el caso de los 16 bits y las cónsolas no hay lugar para ellos. Definitivamente.*

M.J.: A pesar de todo, seguís programando algunos para Silverbird…

W.B.: *Ahora hemos terminado ya el contrato, y no creo que lo renovemos, no creas que no son rentables, todavía tienen su lugar, pero no queremos ganar una mala reputación por juegos que nos ocupan tan poco como estos.*

M.J.: ¿No tendrían que haberse producido juegos de mayor calidad, en lugar de simplemente olvidarlos?

W.B.: *Es imposible. En Inglaterra, el desarrollo de un juego es ya caro, los programadores exigen cobrar mientras están trabajando. Si hasta ahora nos hemos podido mantener en el software barato ha sido por nuestra enorme producción y el poco tiempo empleado en cada uno de los títulos. No me importa reconocerlo, el precio de unos y otros es ridículo en comparación.*

Nuestro enviado especial, Jesús Manuel Montane, autor de esta entrevista.



M.J.: ¿Puede decirnos algo sobre «Out Run Europa»?

W.B.: *Como sabrás, no solemos hablar mucho sobre nuestros proyectos, aunque me están tirando mucho de la lengua. Te puedes imaginar que se trata de la secuela de «Out Run».*

M.J.: ¿Y?

W.B.: *Hay coches también –arquea las cejas–.*

M.J.: Cuéntenos más…

W.B.: *Bueno, dejando las bromas aparte, lo cierto es que no te puedo dar muchos detalles. En principio, no se tratará de una competición, más bien un «tour» alrededor de Europa y por sus ciudades. Estamos cuidando mucho los gráficos, más espectaculares que los de la primera parte, e incrementando la velocidad. En el primer «Out Run», todas las carreteras se basaban en una serie de códigos comunes que producían rectas, curvas, desviaciones… en esta ocasión cada una de ellas tiene un recorrido característico, y los enemigos son también distintos en cada ciudad. En Londres, por ejemplo, tienes que evitar a los autobuses de dos pisos.*

Hemos cuidado también la «jugabilidad». Los coches enemigos son inteligentes y te pueden arrinconar en los márgenes de la autopista.

M.J.: ¿Más?

W.B.: *Nada más sobre eso.*

M.J.: Mantienen un enorme misterio sobre sus proyectos aquí.

W.B.: *En todas partes deberían hacer lo mismo.*

M.J.: En España nos asombramos cuando alguien no quiere hablar de su juego, es una buena publicidad.

W.B.: *Quizá no deberíais, luego pasan cosas como «Game Over», se promete demasiado. Aquí esto no funciona.*

M.J.: ¿Ha visto otros programas españoles?

W.B.: *Tuve suficiente con ese. ¿Soy lo suficientemente claro?*

M.J.: Sí, claro.

W.B.: *Me alegro.*

M.J.: Gracias por todo Bill, de verdad.

W.B.: *Gracias a ti. Hasta pronto.*

M.J.: Hasta luego.

Declaraciones recogidas por **Jesús Manuel Montané.**


VIDEOJUEGOS SEGA: LA ACCION EN TUS MANOS
Choplifter
SEGA
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
HangOn

club SEGA

GANGSTER TOWN

En la década de los años 20 en el Nuevo Mundo, más concretamente durante el reinado de la ley seca, se producían todo tipo de encuentros entre contrabandistas y policía. Dominaba una especie de poder anárquico sobre el mercado del alcohol. ¿Hemos despertado tu interés? Si es así, adopta el papel de un agente del FBI con tu Light Phaser, y persigue a tus enemigos en toda clase de escenas de persecución con automóvil, barrios bajos, bar, cabaret y muelles. Muy recomendable para los amantes de la puntería y de los juegos en combinación con dos jugadores.

Para cumplir con tu cometido habrás de pasar por sucesivas fases que te conducirán, irremediablemente, a un encuentro con el jefe de esta banda de mafiosos. Nada más comenzar habrás de probar tu puntería rotulando tu nombre en la pantalla. Ello te servirá para medir la forma de disparo. ¡Aprovéchala! Al desplazarse la pantalla te encontrarás con una estadística de tiro; ésta te servirá para incrementar tu línea de vida indicada mediante corazones. Disparando a las siluetas que aparecen pueden ocurrir dos cosas: o bien, que hagas blanco en la cabeza de la silueta, o bien que la derribes de un disparo en el centro. Hay que tener presente que no sirve de mucho el disparar a ráfagas, puesto que es recomendable pensar sobre el blanco elegido y tener una extremada precisión. Todo ello repercutirá en la siguiente fórmula: número de disparos/número de impactos. Si tu estadística final está por encima de la estándar tu nivel de juego se incrementará en un corazón, es decir más energía disponible. Esto último se repetirá durante el juego.

Los personajes de los diversos escenarios tienen su importancia dentro de los mismos. Los protagonistas serán dos, Scott y Bird, y los enemigos te las harán pasar moradas. Ten presente que cualquier gángster al morir se transformará en un ángel, el cual al ser impactado de nuevo caerá haciéndote ganar más puntos. El resto estará compuesto por la inocente Lulú, rehén de los mafiosos; Ferret Face, el segundo del gran jefe; y el Gran Jefe, padrino de la organización y que aparece al final en los muelles.

En las líneas del juego, perseguirás en primer lugar a un coche plagado de mafiosos. Aniquila a cuantos puedas, y no les des cuartel aunque se transformen en ángeles. Tu primer truco utilizable es hacerles perder cualquiera de las cuatro ruedas del vehículo. Tres impactos consecutivos harán que pierdan un neumático. Disparando sobre la rueda desprendida obtendrás más puntos de bonificación. ¡Cuidado con las bombas arrojadas por el biplano rojo! Apunta a éstas, puesto que el avión es indestructible. Dato curioso es que puedes romper la ventanilla del coche, con el consiguiente estruendo.



El barrio de los gángsters requiere muchísima rapidez y una gran vista. Otro truco consiste en disparar a las fijaciones de los carteles para que estos se desprendan y caigan sobre los malos de esta película. El siguiente truco está en localizar un medallón escondido (repuesto de energía). Normalmente está ubicado detrás de las ventanas. ¡Cuidado con disparar con la inocente de turno, Lulú!

Sobre el saloon habrás de disparar a cuantos estén escondidos tras la barra. El truco está en dejar un espacio en el mostrador, arrebatándoles su refugio. Más puntos están en hacer blanco a todas las botellas, o a los despistados ratones que frecuentan el tugurio.

Una escena especial viene ahora: encontrar una llave de bonificación detrás de un par de muros falsos. El truco está en dejar al descubierto tan sólo la parte de la pared de atrás. Es más probable que se encuentre en las esquinas de esta segunda pared.

En el nigthclub la escena te recordará mucho a la del saloon. Tómala como ejemplo. Hay que citar algo que no se mencionó con anterioridad. Estas escenas se van desarrollando en una secuencia de derecha a izquierda, y viceversa. Por último al detenerse la escena aparecerán los secuaces-jefes del gran Padrino. Olvida todo lo demás, y dispara sin cesar a éstos. No caerán a la primera vez, pero con sucesivos impactos terminarán pereciendo.

Las escenas se volverán a repetir (alguna). Es el momento de la gran final, el muelle. Aquí te espera el Gran Jefe a bordo de un carguero. Haz fuego intenso hasta hacerlo aparecer. Los trucos para bonificar o incrementarte el nivel de vida están ocultos por todas partes. ¡Prueba!

Aunque seas derrotado, puedes continuar por la última escena disparando al sombrero del personaje que surge con el típico mensaje de Game Over. Si aciertas, continuarás por donde lo has dejado. Sin embargo, recuerda que sólo puedes utilizar este truco una sola vez.

¡No desesperes! Si te ves incapacitado para llegar hasta el final, ahí va nuestro último truco: puedes pegar tu pistola en la pantalla del televisor y hacer blanco desplazando el cañón hasta los puntos conflictivos y demás enemigos. Créenos, es más rápido, no se pierde nunca, y además, te podemos colocar el calificativo de tramposo.

TRIBUNA SEGA

Este apartado, como ya se comentó en el pasado número, está dedicado por entero a nuestros lectores. Cada mes abriremos nuestra tribuna para ofrecernos información sobre la consola, resolviendo al mismo tiempo vuestras dudas y consultas. Entre las primeras cartas recibidas a nuestra redacción hemos encontrado diversas sugerencias sobre la publicación de un catálogo completo de títulos, y la inclusión de más trucos para la resolución de los juegos. Cada cosa a su tiempo. Por el momento la segunda sugerencia está servida. Tomad nota, si queréis efectuar sugerencias, dudas, consultas de hardware o software, o enviarnos trucos y mapas, o cualquier otra cosa que se os ocurra sobre la consola SEGA. Escribidnos a TRIBUNA SEGA, Roca i Batlle, 10-12, bajos, 08023 Barcelona.

- Un truco para el Afterburner consiste en colocar tu avión en posición diagonal hacia la derecha, enfilando el morro del mismo hacia tierra; ello te permitirá, y si no te mueves de esta posición, disparar a todos los enemigos, obteniendo y sumando puntos. Tan sólo es válido hasta la pantalla trece.
- En la primera pantalla del Out run, si da la coincidencia de que te encuentras en una zona de árboles, estrella tu vehículo de tal forma que salte por encima de la copa de estos. La anécdota está en que al descender de los aires cortarás la copa de los árboles como si de un cuchillo se tratase.
- En el Teddy boy conduce a éste hacia la izquierda en la primera pantalla. Súbete a la escalera del centro y desciende por ella disparando a todo. El truco está en que sólo hará falta descender, ya que se comunican el principio y el final.

Nombre y apellidos ....
.... Edad ....
Dirección ....
Población .... C.P. ..
Teléfono ....
Colegio, instituto o escuela ....
....
¿Tienes la consola SEGA? Sí ( ) No ( )
¿Cuantos juegos tienes? .... *
* Contesta esta pregunta sólo si respondes SI a la anterior.

Envía este cupón a CLUB SEGA, C/ Velázquez, 10, 5.º dcha. 28001 Madrid.



RUN THE G

Ocean siempre ha conseguido hacerse con las licencias más lares y para sus juegos, recordemos Robocop. En esta ocasión, robable tambi icencia







EL JUEGO

Run the Gauntlet» tiene su origen en un popular concurso televisivo que se emite actualmente en Gran Bretaña, cuyos derechos han sido vendidos a diversas cadenas de todo el mundo, aunque todavía no ha llegado a emitirse en nuestro país.

Los concursantes, que tienen que tener ciertas cualidades atléticas, se enfrentan a una serie de pruebas deportivas que en algunas ocasiones pueden llegar a ser peligrosas para su integridad física (en más de una ocasión se han producido accidentes, aunque no de mucha gravedad).

La cadena Thames TV, la inventora del concurso, cuida todas sus ventas de imagen hasta extremos ridículos, ya que no quieren que su imagen se vea dañada en ningún sentido. Por lo tanto, en la conversión al mundo de los ordenadores, se han preocupado de que fuera tan divertida como el programa de televisión (os puedo asegurar que es sencillamente hilarante).

Los programadores de Imagine tuvieron así la asesoría de los creadores del concurso, y las pruebas que se presentan en el juego reproducen de forma muy fiel a las reales.

El desafío en sí se divide en tres pruebas que varios grupos de concursantes han de superar, estableciéndose así un ránking de puntuaciones que afectan a prácticamente todos los aspectos del juego, ya que en las carreras se ha de seguir con sumo cuidado y precisión el camino marcado por las flechas indicadoras que se encuentran esparcidas por todo el terreno.

Cada una de estas pruebas está dividida en tres segmentos que son seleccionados aleatoriamente, lo que dota de una gran variedad al programa, puesto que nunca sabes con qué te vas a encontrar, al disponer de una gran biblioteca de segmentos. Quizá el único inconveniente es que tienen que ser cargados desde la cinta, cosa que puede resultar molesta cuando ya has entrado en la dinámica del juego.

Incluso los vehículos que vas a conducir son variados, ya que al poder desarrollarse la acción en tierra o agua, las opciones son prácticamente interminables. El aerodeslizador es uno de los que tiene un diseño más acabado y que gráficamente resulta más espectacular por las distintas posiciones que posee al girar, aunque es muy complicado de manejar, lo que hará que muchos lo odiéis con sólo verlo sobre la pista (es muy poco preciso en los movimientos rápidos, al tomar una curva por ejemplo). La lancha motora te puede volver loco, ya que por su concepción gráfica no puedes apreciar con claridad donde



está el morro, aunque tiene la cualidad de girar sobre sí misma (lo cual nos irá muy bien a la hora de intentar adelantar a los otros corredores).

Los esquíes jet son muy rápidos y gráficamente los más originales del juego, ya que se nos muestra el vehículo y su ocupante desde una perspectiva aérea de una forma muy detallada y precisa, además de ser los mejores sobre agua. La balsa inflable es bastante maniobrable, pero de muy poca velocidad, lo que dificulta notablemente el poder llegar a la meta en el tiempo prefijado. No muy aconsejable, en definitiva. Los meteoros son los vehículos más extravagantes que vamos a encontrar, ya que son una especiede buggy que giran sobre su propio eje y saltan con tan solo rozar un bache. La particularidad que tienen frente a los buggys es que los conducen dos hombres, con lo que es un poco más veloz. Los quads son unos armatostes no muy conocidos en España, pero que se usan mucho en las carreras inglesas, son una especie de bicicletas de cuatro ruedas, tremendamente veloces y encima algunas de ellas tienen pequeños motores que aceleran todavía más. Los supercats son ya el alucine total, vehículos anfibios de seis ruedas todo terreno que tanto se sumergen en un lago, que se llenan de barro que empiezan a brincar como locos por las colinas.

LOS JUEGOS

Pueden participar hasta un máxi-

GAUNTLET

as más esp ulares y los personajes más famosos como reclamo publicitario asión, es probable que el título no nos suene demasiado, pero se trata ambién d licencia...





mo de tres jugadores simultáneamente, puestos en el mismo equipo para derrotar a los otros por turnos. Si hay menos de tres jugadores habrán dos equipos en cabeza.

En cada segmento de las pruebas, cada equipo se turna para competir contra los otros dos que van en cabeza.

LOS EQUIPOS

Hay muchos equipos distintos y cada uno pertenece a un país, que lo representa. Podremos seleccionar por tanto en el comienzo del programa el país al que queremos pertenecer.

Una vez terminados estos prolegómenos, empezará la secuencia de pruebas elegidas aleatoriamente por los organizadores, pruebas que supondrán el trofeo para el equipo ganador. Aparecerán también algunos detalles sobre la nave que utilizarás en cada una de las pruebas.

PISTA DE AGUA

Aquí utilizaremos las siguientes embarcaciones: aerodeslizador, lanchas motoras, esquís jet y balsas inflables. Cada una de estas embarcaciones tiene su propia pista y su propio recorrido, que podremos seguir a través del mapa que aparece a la derecha de la pantalla. No es muy aconsejable, nos toque el vehículo que nos toque, tomar las curvas muy cerradas, ya que el choque nos hará retroceder lo suficiente como para perder de vista a nuestros competidores.

Las boyas que se interponen deben ser esquivadas, nunca chocar con ellas ya que tienen el mismo efecto que la colisión con las rocas.

Tendremos que observar con toda la rapidez posible la superficie del agua, ya que los simpáticos organizadores han metido explosivos subacuáticos que de estallar si pasamos nosotros por encima, desviarán la trayectoria.

PISTA DE TIERRA

Utilizaremos las siguientes naves: meteoros, quads, buggys y supercats.

En estas zonas los terrenos son muy accidentados y aparte de las explosiones tenemos también colinas. Estos desniveles hacen que los vehículos salten y no los podamos controlar, en todo caso se desviarán en el aire hacia un lado u otro. Lo más aconsejable será mantenerse en el centro de la carretera, ya que además los enemigos suelen mantenerse en los bordes para acorralarte.

Nos podremos orientar también a través del mapa, aunque no nos señalizará el enclave de los explosivos.

LA COLINA

Este tramo lo abordaremos a pie, ya que es una carrera en la que no contamos con ningún tipo de accesorio móvil, sólo nuestra fuerza física. Se trata también de un terreno de lo más accidentado, hay troncos deslizantes, charcos, redes, colinas, cañones de agua y explosiones (de menos virulencia, como podréis imaginar).

En esta prueba veremos también un marcador de energía, que indica también la velocidad que se está obteniendo.

PUNTUACIONES

Se cronometra cada segmento y se registra el tiempo total conseguido en los tres. La puntuación conseguida será proporcional a los cronos conseguidos. Si alguno de los concursantes no llega a la meta en el tiempo límite quedará automáticamente descalificado.









CONCLUSION FINAL

«Run the Gauntlet» es sin duda un producto de gran calidad que no sorprende –viniendo de quien viene– ya que el estándard mantenido hasta ahora ha sido siempre muy alto. Los gráficos en la versión Amstrad son muy coloristas, y las versiones de 16 bits están muy bien acabadas.

El éxito viene dado por la perfecta conjunción de tantos tipos diversos de juego, sin desentonar entre sí.

Felicitamos a los chicos de Imagine efusivamente.

Por Jesús Manuel Montané

...Y LOS JUEGOS

Continuamos con la segunda parte de este interesante artículo sobre la importancia del cine en los videojuegos, y viceversa. Además, en el mismo te informamos sobre las próximas novedades por aparecer en este campo. Recomendamos este reportaje a los amantes del séptimo arte.

1987 fue el año de las grandes licencias y de las grandes luchas por obtención de derechos.

Gremlin Graphics, que hasta aquel momento no había intervenido para nada en estas cuestiones, firmó un carísimo contrato con la productora Cannon para realizar las conversiones de «Yo soy la justicia 2» (Death Wish 3, GREMLIN GRAPHICS, 1987) y «Masters del universo» (Masters of the universe, GREMLIN GRAPHICS, 1987). Tanto el uno como el otro tuvieron una tímida acogida, aunque Death Wish 3 gozó de una cierta popularidad aquí en España.

Ocean, decidida a sacar el máximo partido de sus conversiones, decidió hacer lo que todos deberían haber hecho: buscar nuevos programadores antes de comprar la licencia.

Una vez reunido el equipo, tarea nada fácil, se intentó comprar la licencia de varias de las películas de la Fox, pero las negociaciones no dieron resultado hasta que se iniciaron las negociaciones con Orion para la adquisición de lo que se había convertido en uno de los mayores éxitos del año: «Cortocircuito» (Short Circuit, OCEAN, 1987). El juego, uno de los primeros en los que intervino Andrew Deakin (posterior responsable de la conversión de «Operation Wolf») supuso una nueva forma de enfocar los programas basados en films de éxito: no se corrió para buscar la coincidencia en cartelera, ni se presionó a los programadores para conseguir los gráficos más fieles al film, tan sólo se intentó crear un buen juego, y realmente se consiguió.

Era un programa sencillo, bonito, y medianamente adictivo, con algunas características realmente originales y divertidas, que no ha perdido un ápice de su frescor original.

Lamentablemente, los beneficios económicos no fueron tan altos como en otras ocasiones, lo que defraudó un poco a los directivos de Ocean que planearon muy cuidadosamente su próximo lanzamiento...

Ese éxito definitivo que se buscaba llegó con «Platoon» (Platoon, OCEAN, 1987), un auténtico megajuego que batió todos los récords de ventas en el Reino Unido y supuso la consagración definitiva de la compañía, que consiguió llegar con este juego a prácticamente todos los países del mundo.

El programa constó de las famosas tres cargas, de gráficos de gran calidad y de diseños específicos para las pantallas de A. Wakelin, el dibujante preferido de Ocean.

¿Qué más se puede decir?

Domark, mientras tanto, se había labrado ya una buena reputación entre el público y, recuperada económicamente, decidió comprar la licencia de la primera película de James Bond protagonizada por Timothy Dalton: «007: ALTA TENSION» (The living daylights, DOMARK, 1987). En esta ocasión, se optó por realizar un juego arcade basado en diferentes escenas de la película. Precisamente este seguimiento del film fue lo que más caracterizó al programa: secuencias cortas, bien realizadas, gráficamente bien resueltas (incluso alguna digitalización) y

Gremlins



Death Wish 3



S CINE SON

2.ª parte

olvido de la famosa multicarga, algo de agradecer.

A la hora de buscar el equipo de programación adecuado hubo un despliegue de medios tremendos, ya que los encargados habituales de la casa, Design Design, se habían disuelto. Pero ¡ah!, algunos de los miembros de la citada compañía crearon una nueva llamada Walking Circles, que finalmente realizaron la mayoría de las versiones de 8 bits.

Probablemente ni los mismos responsables de Domark se imaginaron la lluvia de críticas positivas que se produjo unas semanas después del lanzamiento del juego. Las principales revistas inglesas le dedicaron portada y en algunas fue declarado «juego del mes».

Pareció que se perdonó el pasado de Domark con cierta rapidez en la crítica especializada... Aunque siempre hubo el gracioso de turno diciendo que no podían ser los mismos los que habían producido «Panorama para matar» que los que habían producido «007: alta tensión», ¿qué le vamos a hacer?

Este juego supuso muchas cosas para Domark aparte de su reconciliación con la prensa: su presencia en el extranjero aumentó notablemente y se afianzaron como una de las pro-

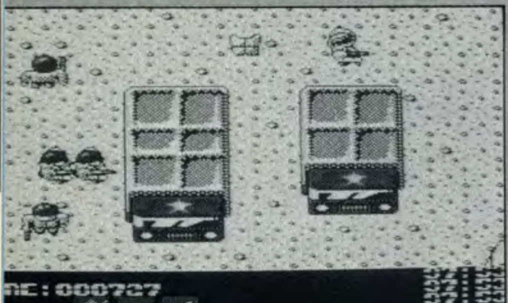
Panorama para matar







Star Trek



Rambo III



Empire Strikes Back

ductoras más importantes de software del mundo.

Además, nunca antes ningún otro juego de la empresa había conseguido el alto índice de ventas de «The living daylights», lo que provocó también la posibilidad de que los más importantes distribuidores se interesasen por conseguir los productos de Domark.

Fue precisamente a través de los beneficios obtenidos, que los productores decidieron adquirir los derechos para la adaptación al ordenador de una de las trilogías más interesantes y famosas de la historia del cine: La guerra de las galaxias.

En esta ocasión no se compraron los derechos a la productora de los films, sino que se adquirieron a Atari para hacer la conversión de los juegos que ellos mismos habían creado para los arcades de salón.

Estas máquinas tenían ciertos problemas, al menos las dos primeras de la serie: usaban gráficos vectoriales para su desarrollo, lo que las hacía difíciles a la hora de versionarlas, dada la gran rápidez necesaria.

Esta tarea pasó por varios equipos de programación que no supieron cómo solucionar los problemas que se presentaban, hasta que se contactó con la firma Vektor Graphix (así como suena).

Los responsables de esta empresa consiguieron terminar la conversión en un tiempo récord y su publicación fue inmediata.

Las críticas fueron también muy positivas en todas partes, y una especie de fiebre Star Wars invadió a los videoadictos durante unos meses.

Para Domark supuso un éxito más que añadir a la lista y un reto: superar o igualar su calidad en la segunda parte, «El imperio contraataca». Más adelante hablaremos de este programa con mayor profundidad...

Pero los servicios de Atari fueron requeridos también por la omnipotente U.S. GOLD a la hora de convertir «Indiana Jones y el templo maldito» (Indiana Jones and the temple of doom, U.S. GOLD, 1986).

En este caso, la máquina de salón cosechó un enorme éxito entre los aficionados y la precisión en la conversión debía estar cuidada al máximo.

Los programadores a los que correspondió el realizar el juego fueron Paragon (que posteriormente, han pasado a llamarse Tiertex).

El desarrollo del juego seguía más o menos el de la película: en la primera fase teníamos que rescatar a los niños de la mina y encontrar la salida, en la segunda, la carrera de las vagonetas hacía su aparición con scroll horizontal incluido y la tercera consistía en el robo de la piedra sagrada de Sankara. El ciclo se iba repitiendo hasta que en un momento dado podíamos salir del templo jugando a una especie de bonus basado en la escena del puente, en la que Indiana Jones lo cortaba.

El programa apareció para todos los ordenadores de 8 bits y también para ATARI ST, aunque las diferencias entre ellas fueron mínimas, con un gran desaprovechamiento de la versión de 16 bits.

Indiana Jones parece ser un personaje particularmente atrayente a la hora de vender un producto y, como ya ocurriera con «En busca del arca perdida», el juego se vendió como rosquillas, reportando a U.S. GOLD beneficios incalculables.

Es curioso ver como, si jugamos en la actualidad, nos damos cuenta de la cantidad de errores que se desprendieron en el programa y que no detectamos cuando apareció. Es el caso, por ejemplo, de la secuencia de las minas, que en su versión para MSX está repleta de estos errores. Santa inocencia...



Volvamos con Domark. 1988 fue el año del fin de la trilogía Star Wars, con la publicación de los otros dos juegos.

«El imperio contraataca» (The empire strikes back DOMARK, 1988) no pasó de ser una variante del primer juego, ya que se emplearon también gráficos vectoriales y su apariencia, en general, fue igualita, igualita.

El considerable margen de tiempo que se dejó entre la publicación de los dos juegos hicieron que la mayoría olvidase cómo era el primero y la acogida fue muy positiva.

«El retorno del jedi» se publicó en el momento exacto en que tenía que ser publicado. Los compradores aún no habían olvidado «El imperio contraataca» y, hambrientos de acción, no dudaron en avalanzarse sobre el juego. Además en su país de origen, Inglaterra, se editó en las navidades del 88, lo que hizo que la ventas se incrementasen aún más.

El juego en sí es de una presentación muy profesional y consta de diversos niveles, muy distintos entre sí, con gráficos realmente muy conseguidos.

La mayoría de las escenas de acción de la película se hallan reflejadas en el juego, desde las carreras de Luke en los bosques de Endor, hasta la destrucción del reactor central de la nueva estrella de la muerte. Toda una birguería que hay que disfrutar.

Domark lanzó también casi simultáneamente un nuevo juego de la ya extensa serie de James Bond: «Vive y deja morir» (Live and let die, DOMARK, 1988). Lo sorprendente es quizá que esta película no es de las nuevas del personaje, sino que fue la primera que protagonizó Roger Moore.

Más curiosidades: los productores



Retorno del Jedi

del juego encargaron a Walking Circles la realización del programa, pero por lo visto la calidad del mismo una vez terminado fue realmente mala, ya que Domark pidió ayuda a Elite. ¿Que no os lo creéis? Pues es cierto. Y la colaboración dio sus frutos, quizá casuales, pero ahí están.

Elite, que acababa de crear un equipo de programación en la línea del de Ocean, tenía varios programas que no habían sido publicados por no reunir las cualidades necesarias. No obstante, uno de ellos, llamado Aquarama, tenía algunas buenas ideas y además coincidía con cierta escena del film en la que se producía una persecución de lanchas rápidas... El equipo se puso manos a la obra y en tan sólo un mes consiguieron perfeccionar el juego hasta hacerlo publicable. Y realmente lo era.

Las ventas no alcanzaron el volumen de «007: ALTA TENSION», pero los de Domark, encariñados con el personaje, ya están dispuestos a comprar los derechos de la todavía no estrenada «Licencia revocada» que, dicen, va a ser sonada.

Otra de las grandes licencias del 88 fue «Star Trek» (Star Strek, the rebel universe, FIREBIRD, 1988). Los problemas durante la producción del juego fueron innumerables, derivados del control que los propietarios de los derechos de los personajes quieren ejercer sobre cualquier utilización de los mismos.

Los programadores, entre los que se encontraba el mítico Mike Singleton, tenían que enviar semanalmente todo su trabajo a Estados Unidos para que los productores diesen su visto bueno. Esto, que parece algo simplemente formal, era imprescindible para ellos. El control que ejercían era realmente acuciante, y en algunas ocasiones un simple cambio en el diseño impuesto por la productora podía echar por la borda el trabajo de semanas. Un ejemplo: en la pantalla central del juego aparecen todos los personajes del juego. Pues bien, el traje del señor Spock no era exacto al del actor, por lo que se obligó a reprogramar el gráfico por completo, añadiendo los símbolos de la federación en lugares muy concretos.

Todo esto contribuyó al retraso del juego, que ya fue anunciado en el 87, y al malestar general de los programadores que estuvieron a punto de abandonar.

Superados todos estos inconvenientes, el juego se lanzó en el mes de septiembre del 88 (aunque ya circulaban algunas copias piratas del mismo) y en un principio sólo en la versión de ATARI ST. Esto ya supuso limitar muchísimo el mercado, pero Firebird, no quiso molestarse más y no se preocupó de realizar otra versión. En la actualidad, sin embargo, se ha publicado una más para el Commodore 64.

Los resultados económicos del juego no fueron ni muchísimo menos los esperados, aunque la calidad del mismo era muy alta.

Ocean volvió al ataque con dos licencias de gran calibre: «Rambo III» y «Robocop».

Robocop







Operation Wolf


Max Headr

La primera, publicada hace poco, supone una renovación del concepto del juego de la segunda parte y es multicarga. La fase inicial es parecida al archiconocido «Gauntlet» y es muy cuidada gráficamente. La segunda se acerca mucho a «Comando» y la tercera es una versión renovada del «Operation Wolf». De todo esto podemos deducir que se trata de una mezcla que no acaba de cuajar del todo, aunque puede resultar divertida y, sobretodo, variada.

En fin, que no es quizá lo que se esperaba, pero no está nada mal.

«Robocop» es completamente distinto, ya que es realmente un juego «de película», y nunca mejor dicho.

Con este juego, Ocean ha demostrado lo que es capaz de hacerse con una buena licencia: acción sin límites, gráficos de alta definición, movimientos que rayan en la perfección y un desarrollo que podría calificarse de excitante.

La historia supongo que la conocéis: uno de los mejores policías del departamento ha sido gravemente herido y está en las puertas de la muerte. Por su destreza y habilidad es elegido para convertirse en el primer policía cibernético de la historia, sustituyendo las partes de su cuerpo dañadas por miembros artificiales.

La película supuso un éxito sin precedentes, sobre todo considerando que su director, Paul Verhoeven, nunca había entrado en el género de la ciencia ficción (son famosas películas suyas como «Delicias Turcas» o «El cuarto hombre»).

Quizá por la extravagante visión de la vida que siempre ha tenido Verhoeven, el film se ha convertido en original y se ha apartado de lo que normalmente se realiza en nuestros días.

Pero volviendo al juego en sí, cabe decir que aún no se puede hablar de resultados económicos dada su cercana publicación, pero se puede asegurar que se está vendiendo muy bien, al coincidir su lanzamiento con el de la película en vídeo.

Para terminar, os hablaré de la primera y más interesante licencia del 89: «Quién engañó a Roger Rabbit» (Who framed Roger Rabbit, COKTEL VISION, 1989).

Quién engañó a Roger Rabbit es uno de los films más innovadores de las últimas décadas. Mezcla acción real con dibujos animados, pero no de la forma habitual, sino interviniendo de forma directa con los personajes de carne y hueso. Los actores hablan, pegan, se pelean, agarran y destrozan a los dibujos –o toons, como son llamados en la película– de


Michael Jackson



Jessica



Pink Panther



Karate Kid

una forma absolutamente convincente que da una gran sensación de realidad. El efecto es realmente increíble, y es lógico que se haya convertido en el film más taquillero en Estados Unidos y en todo el mundo. Por este motivo es lógica su conversión a los ordenadores, aunque no de la forma habitual: COKTEL VISION, una productora visionaria sin duda, compró los derechos hace ya unos meses y se dedicó a perfeccionar un juego basado en la película que es realmente increíble. Pero dado su poco poder de penetración en el mercado mundial, la propia productora del film, Buenavista Studios, compró el programa para posteriormente venderlo a Activision para su distribución mundial.

La acción de la película transcurre en los Angeles, en 1947, en un lugar donde los dibujos conviven de forma habitual con los humanos en el mundo real.

Eddie Valiant es un detective privado que está a punto de convertirse en un alcohólico cuando es requerido por R.K. Maroon –el propietario de los estudios Maroon, donde trabajan todos los dibujos animados– para tomar fotografías de Jessica Rabbit en alguna actitud comprometedora con Marvin Acme, el creador de los famosos productos Acme.

Valiant no supone el efecto que las fotografías van a producir en Roger Rabbit, el esposo de Jessica. El se vuelve loco cuando sabe que su esposa es una adúltera y asegura que conseguirá que Jessica le ame de nuevo.

Más tarde, Acme es encontrado muerto, y todas las pistas llevan a Roger, por lo que Valiant decide investigar quién le engaño. Como dice Jessica en la película: «yo no soy mala, me dibujaron así». Sobran los comentarios...

El juego consta de tres niveles en total, que representan diferentes escenas del film. En su conjunto recuerda a los productos de Cinemaware pero es mucho más divertido y jugable.



Roger Rabbit

El primer nivel es una carrera de coches desde la oficina de Eddie hasta el club donde Jessica actúa. Roger conduce un coche que es también un Toon, esquivando los otros automóviles que van en dirección contraria.

El segundo nivel se desarrolla dentro del club, y si recordáis la escena de la película, podréis imaginar lo hilarante que es.

El tercer y último nivel transcurre en la factoría de Acme, donde Jessica está prisionera. La misión de Roger será salvarla.

Roger Rabbit es un juego muy adictivo y divertido. Los tres niveles presentan el grado de dificultad adecuado, y todos los aspectos del juego están tratados con un gusto exquisito.

Sin duda, la cumbre de las adaptaciones que difícilmente nadie logrará superar.

Los proyectos de las editoras de software para el 89 son muchos: «The running man» (GrandSlam), «El equipo A» (Zafiro), –faltan terminar algunas versiones para el GUNSTICK–, «Jungle Book» (Cocktel Vision), «Thunderbirds» (GrandSlam), «The munsters» (Again Again), «Indiana Jones: The last crusade» (U.S. GOLD), «Moonwalker» (U.S. GOLD), «Willow» (Mindscape), «Batman, the movie» (Ocean), «Die Hard» (Activision), «The untouchables» (Ocean), «Red Heat» (Ocean)... en fin, cantidad de juegos, el 89 sin duda se convertirá en el año más prolífico en cuanto a licencias se refiere.

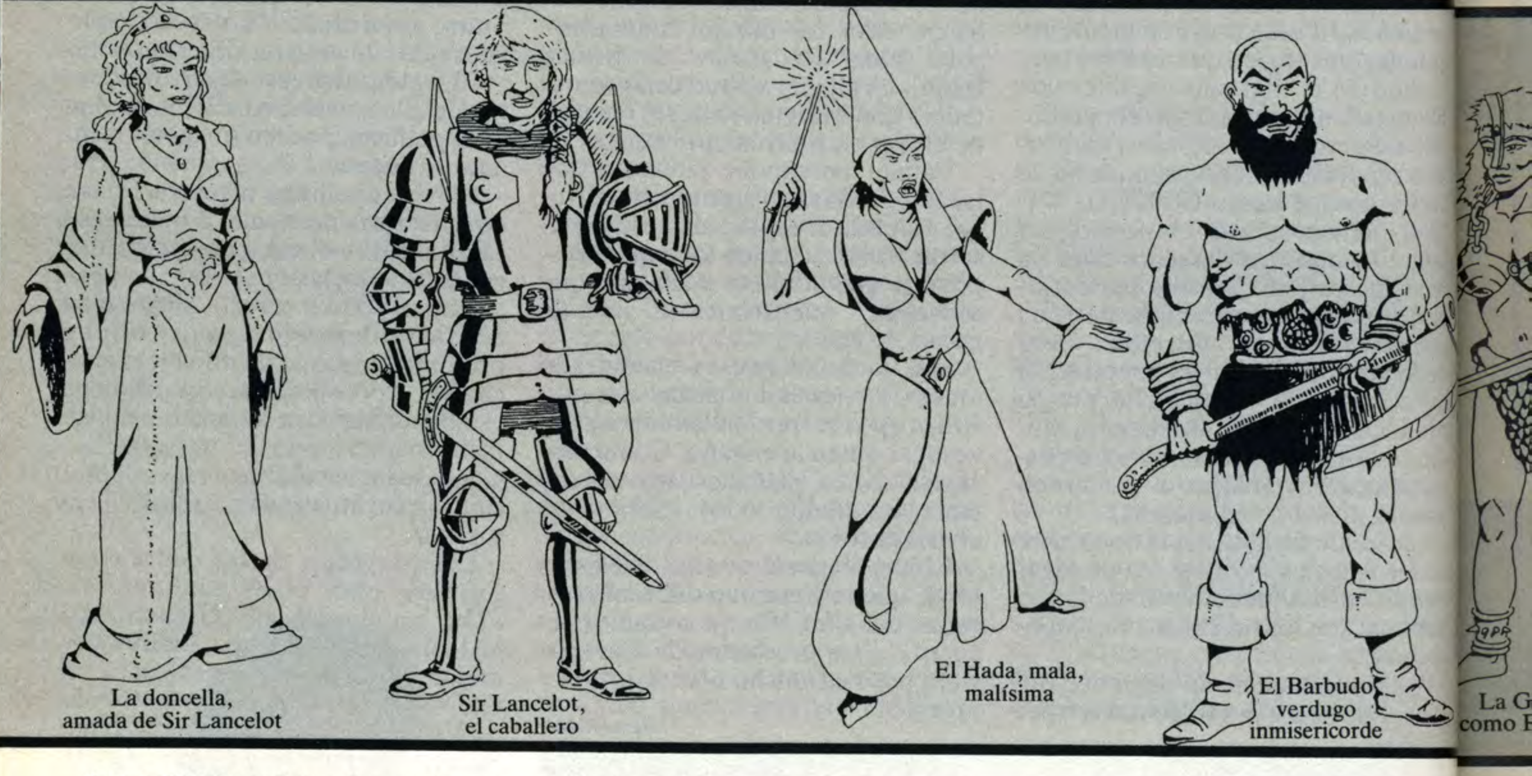
Lo que sí es importante, por encima de todo, es el cine. Como se dice, es el material del que los sueños están hechos, por lo que, como dice Aute: «Toda la vida es cine, y los sueños cine son» a lo que se podría añadir «...y los juegos también».

Por Jesús Manuel Montané

Rodeado de una misteriosa bruma nos ha llegado SJR LANCELOT proveniente de O.M.K. Software, ambientado en el mágico mundo que rodeaba a los caballeros de la corte del rey Arturo.

Por J. Romero y Francisco L.

SJR LANCE



La doncella, amada de Sir Lancelot

Sir Lancelot, el caballero

El Hada, mala, malísima

El Barbudo verdugo inmisericorde

La G
como F

LA MISION: Transformados en el más valiente y aguerrido de los caballeros medievales, SIR LANCELOT, nos prepararemos a enfrentarnos a la más audaz y peligrosa misión encomendada personalmente por el Rey Arturo. Armados con nuestra poderosa espada y nuestro valor, tendremos que encontrar el Santo Grial y ofrecérselo a la bella doncella, liberándola del maligno hechizo que la tenía cautiva.

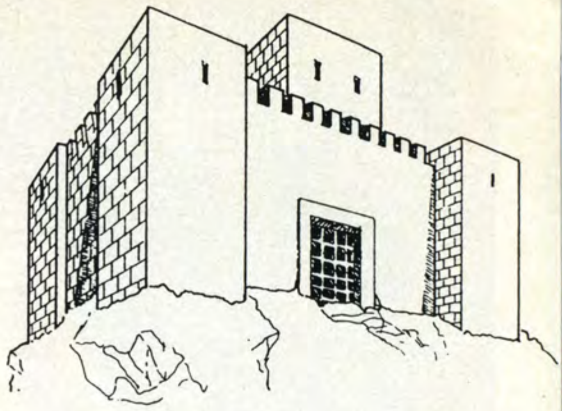
EL JUEGO: En el transcurso de nuestra aventura nos adentraremos en cuatro distintas fortalezas que por su aspecto exterior parecen surgidas de los mismísimos infiernos. El Castillo de la Mosca es tan tétrico que las tormentas jamás abandonan sus cielos. Pero si éste nos produce escalofríos, la Guarida de Cara-Huevo nos dejará congelados; los buitres merodean incesantemente en sus almenas, esperando vernos convertidos en apetitoso fiambre. Afortunadamente el Castillo del Barbudo es menos tétrico y el de Hada nos recuerda la casita de caramelo de Hansel y Gretel o la suculenta mona de pascua.

Al penetrar en cada uno de ellos nos introducimos en laberínticos pasadizos creados por la mente más retorcida. Tan sólo nuestro instinto nos permitirá seguir el camino adecuado que nos conduzca al Santo Grial. Sin embargo, las dificultades no se limitan a superar los entrincados pasadizos por los que conducirnos, sino que en cada una de las salas nos encontramos con diferentes adversarios con los que deberemos sostener una dura batalla para franquearnos el paso. Nuestros enemigos son seis horrendos personajes que nos sorprenden por su poder y maldad. Sólo mediante nuestra astucia y fuerza seremos capaces de combatirlos. El problema se presenta cuando nos damos cuenta de que a medida que nos enfrentamos a ellos nos vamos debilitando. Es imprescindible obtener una «recarga» de energía que encontraremos en las bolsas situadas estratégicamente en los castillos. Avalanzándonos sobre ellas recobraremos nuestra fuerza vital. ¡¡¡Estamos salvados!!! Pero no nos dejemos dominar por el hambre de energía y recojamos los cinco objetos que encontraremos en diferentes habitaciones: la cruz de oro macizo que despertará nuestras ambiciones, pero que dominaremos pensando en la salvación de nuestra doncella; la tétrica calavera imprescindible

PCW 8256



Castillo
de la Mosca



Castillo
del Barbudo



La Guerrera
(como Red Sonja)



El Arbol fantasma



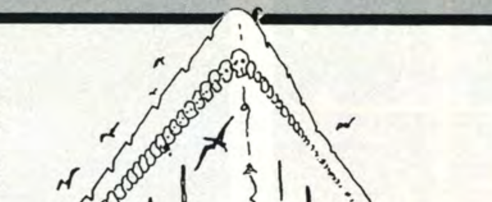
El Cara-Huevo
(no hace falta que lo jure)



La Mosca
(y no tiene nada que ver con el film)

en todo ungüento mágico; la bolsa de oro que engordará notablemente nuestras alforjas; la llave con la que abriremos el cofre y el libro que contiene las fórmulas mágicas de las fuerzas de Averno. Todo ello introducido en un cofre que encontraremos en nuestro camino nos permitirá romper el hechizo y conseguir nuestro objetivo: rescatar el Santo Grial, la copa que contiene la savia de la vida.

CONCLUSION: SIR LANCELOT utiliza la técnica «FILMATION», la misma utiizada por otros juegos famosos como KNIGHTLORE consiguiendo gran cantidad de escenarios y un realista efecto tridimensional. La calidad de los gráficos sorprenden no sólo por su veracidad, sino también por la multitud de detalles que en ellos aparecen.



Torre del
Cara-Huevo



Castillo
del Hada

EMMANUE,
D

Brasil, la samba, el c al, la
todo... Con este ju lo v
precisamente luchan tra
rubias y quizá aú jore
es

de
de
m
p
m
su
d
be







…NUELLE, Y OLVIDATE DE LO DEMAS





…carn[av]al, la marcha, ¡las chicas!, todo, todo, …juego lo vas a pasar de miedo, aunque no …ando contra marcianos, más bien con fabulosas …aún mejores morenazas con la playa como escenario.

Hace sólo diez horas que he llegado a Brasil y ¡madre mía! no sé donde mirar. En todas partes hay hermosísimas mujeres insinuantes que parecen estar puestas ahí con toda la mala intención. El calor hace que el sudor resbale por mis párpados y rodee mis labios entreabiertos, asombrado como estoy de tanta beldad.



Bajo a la sala de juego y los vestuarios que se lucen son sencillamente desconcertantes. No sabes dónde terminan ni dónde acaban ya que simplemente no están. Un escalofrío recorre mi cuerpo, me sacude de arriba a abajo, me retuerce el estómago…

¡Hagan juego, señores! –grita una voz a mis espaldas–. Tengo ganas de jugar, aunque quizá no haya llegado todavía el momento. Meto mi mano en los bolsillos, intentando ocultar mis temblores. Una mano roza mi espalda, me doy la vuelta y un camarero bandeja en mano me ofrece una copa a la vez que señala con su dedo índice una mesa, una mesa que está en un rincón. Una mujer me está esperando.

Voy andando lentamente hacia el rincón, bebiendo sorbo a sorbo el delicioso cocktail, intentando no mostrarme excesivamente impaciente.

Cuando llego hasta ella sobran las palabras, una mirada es suficiente. Se levanta y moviendo sus deliciosas piernas anda en dirección a la salida, invitándome a seguirla.

Al llegar a recepción pide la llave de una habitación y subimos en un ascensor repleto de desafortunados jugadores. Uno de ellos bosteza despidiendo un terrible aliento.

La puerta se abre, finalmente…

Emmanuelle es, sin duda, un juego que aborda el erotismo desde un prisma que nunca se había planteado con anterioridad: el de una insinuación que da paso a otro tipo de actividades más interesantes, olvidándonos de los ridículos strip pókers que explotan la imagen de la mujer sin utilizar la imaginación.

El objetivo del juego será encontrar a una sugestiva muchacha, cuya gracia corresponde al título que aparece en la carátula del programa. La búsqueda será desesperadamente larga, ya que con sólo imaginarse entre sus brazos, a cualquiera los minutos le parecen segundos, y más a un sufrido jugador cuya única arma es el ratón.

Para aliviar los calores propios del país tropical en que nos encontramos podremos gozar de algunas rubias que nos podrán suministrar información sobre el paradero de Emmanuelle a cambio de pequeños favores que serán sin duda de vuestro agrado.

Así pues, lo que no sería más que otro aburrido juego de detectives, se convierte en algo mucho más sugernete, siempre que no se te meta algún bikini en el ojo.

La calidad del juego, olvidándonos naturalmente de sus valores «intrínsecos», es bastante alta. Posee gráficos muy coloristas (y muy reales, je, je, je) además de una animación sorprendente, especialmente en las máquinas de 16 bits (menudo movimiento, chicos…).

El desarrollo recuerda a otros programas también de procedencia francesa, también divertidos en definitva, como «La herencia», aunque se evidencia un mayor cuidado en los detalles, tanto en los gráficos como en el argumento en sí que es de una consistencia poco habitual.

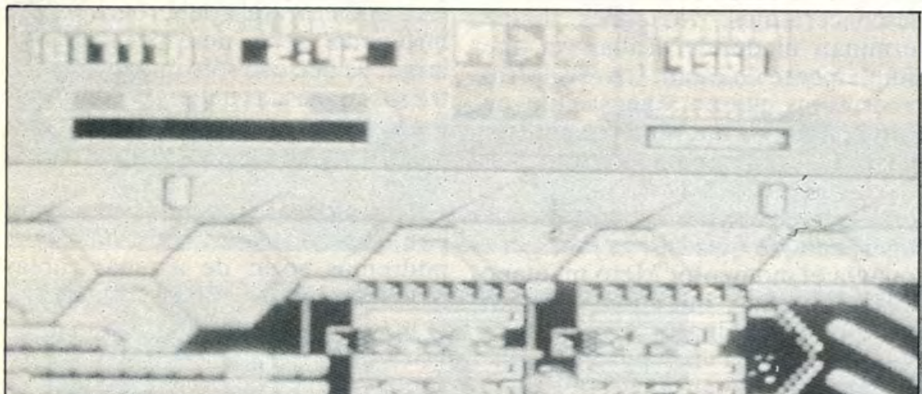
No se trata, evidentemente, de un juego para los más jóvenes lectores de nuestra revista pero para los más creciditos… ¡No sabéis lo que os está esperando en la tienda de la esquina!

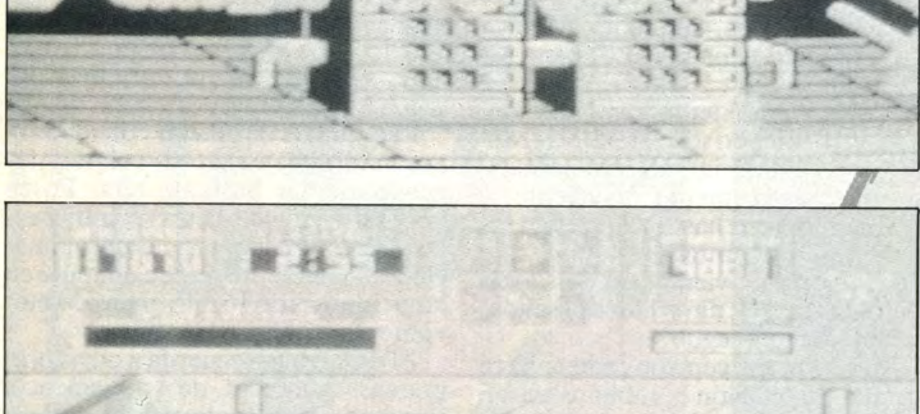
Por Jesús Manuel Montané

Durante años, la figura de este superhéroe ha simbolizado el valor y una cierta manera de ver la vida. Superman ha sido explotado hasta la saciedad, a pesar de todo su tirón popular parece inagotable.



EL HOMBRE DE ACERO





Al amanecer, aquel día era tan aburrido y rutinario como los demás. La gente iba de un lado a otro, corriendo para no llegar tarde al trabajo, y ni siquiera podían imaginarse que probablemente no habría ya un mañana. El mundo entero estaba en peligro por culpa de un misterioso personaje llamado Darkside. Este extraño alienígena había colocado una serie de reactores termonucleares alrededor de la Tierra con el fin de hacerla estallar y así vengarse de Superman, que le encerró años atrás en una cárcel interestelar. Por si fuera poco, otro de los eternos enemigos de Superman, Lex Luthor, estaba a su lado para ayudarle a llevar a cabo sus siniestras maquinaciones. ¿Adivináis quién tuvo que resolver todo este embrollo? Evidentemente su causante, el hombre de acero.

Lo que más sorprende al empezar a jugar en este programa es su atención a todos los detalles, tanto gráficos como de sonido. Cada uno de los sprites representa de una forma muy precisa los dibujos originales y la banda sonora que incorpora el juego es el fiel reflejo de la conocida melodía que sonaba en los films.

La mayoría de los personajes y situaciones conocidas que rodean al personaje quedan de alguna forma plasmadas mediante unas pantallas que representan las páginas de los cómics, apareciendo siempre inmediatamente antes del inicio de las distintas fases de que consta el juego.

Los ocho niveles a los que te ten-

drás que enfrentar son distintos entre sí, tanto gráficamente como en cuanto a jugabilidad se refiere. Hay un poco de todo; el primero de ellos es muy parecido a Space Harrier, pero es mucho más rápido y colorista que el original. La acción es continua y los enemigos surgen de todas partes. Aquí podemos ya observar la calidad del movimiento, que es una constante en todo el juego. La rapidez de los movimientos y la respuesta del joystick son también muy apropiadas, provocando en el usuario una cierta simpatía con sólo ver lo accesible del dominio del programa.

Nuestro personaje tiene distintos superpoderes, como en las historietas, a los que podemos acceder pulsando «space». Estas cualidades, tan características del héroe, tienen una función muy específica dentro del juego y algunos de ellos sólo los podremos utilizar en algunas fases del mismo.

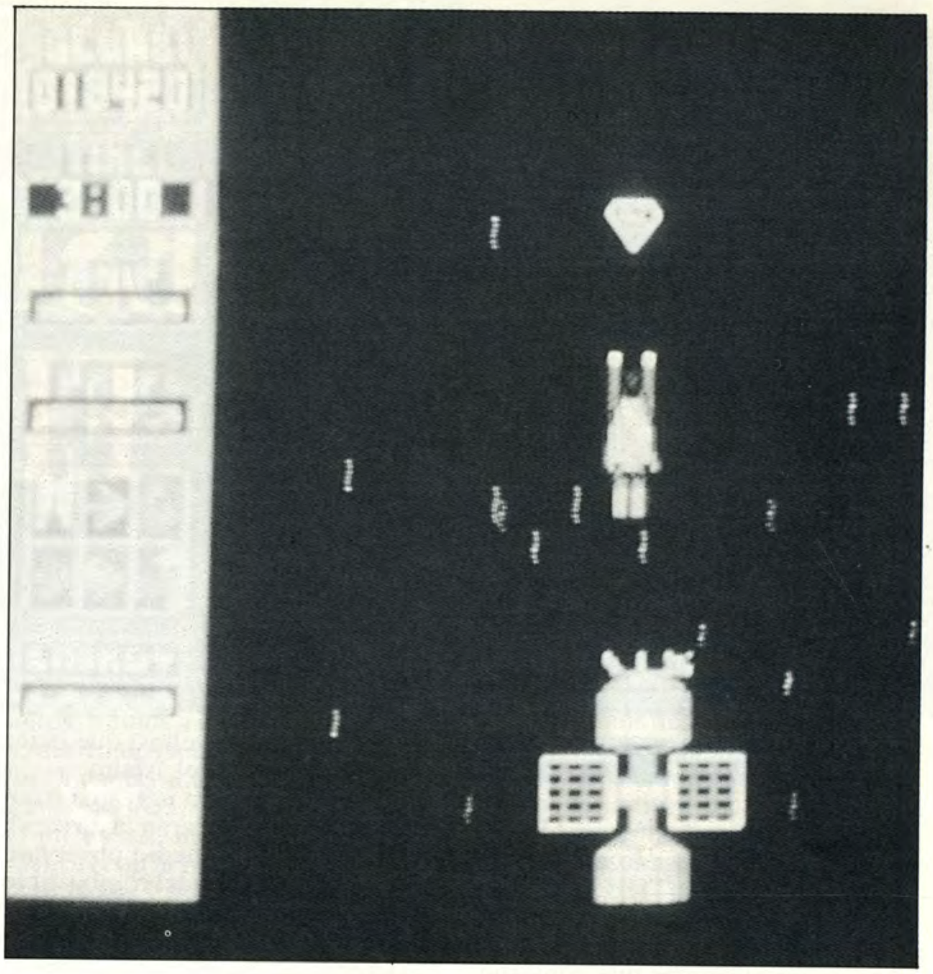
Una de las particularidades del programa es que nuestro héroe nunca muere, simplemente falla. Al terminarse la energía el juego continúa menos curioso. Es importante destacar que esto fue impuesto por los propietarios de los derechos de los cómics, por lo que no se puede culpar a Tynesoft por ello. Incluso se puede llegar a considerar que es más una virtud que un defecto, ya que al tener la seguridad de un cierto éxito el jugador se concentra más en el juego y en la obtención de puntos.

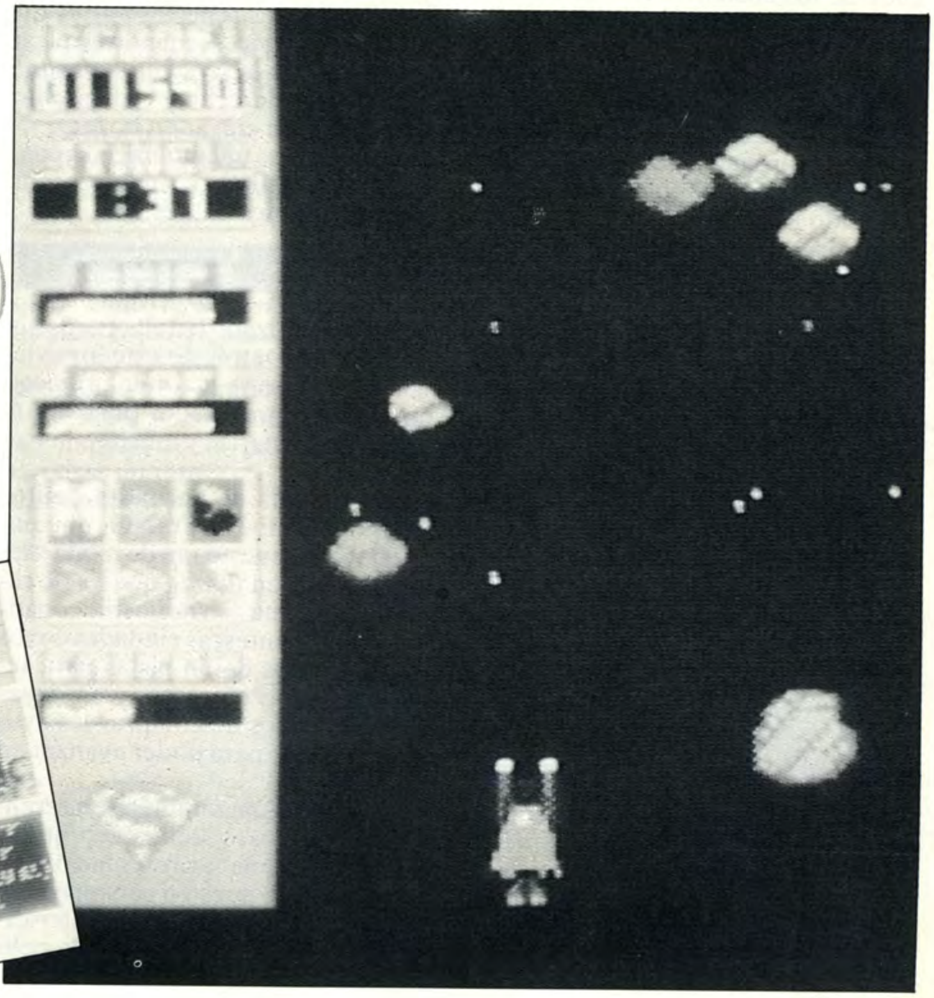
Si por una de esas casualidades llegas a fallar, casi como recompensa asistiremos al retiro de Superman a su fortaleza de soledad. Una escena realmente bien resuelta, muy atmósferica y que hace olvidar la rabieta por el ligero fracaso.

En definitiva, nos encontramos ante un más que simpático juego que nos proporcionará horas de diversión por su aparente sencillez y accesibilidad. En este sentido, de lo mejorcito que se puede encontrar actualmente.

Por Jesús Manuel Montané.







DIRECTO DESDE EL JAPON



THE GREATEST DRIVER

Inspirado claramente en Fl SPIRIT, pero entregado en dos discos y para MSX-2, THE SOFT nos presenta un estupendo juego de simulación automovilística con muchos de los alicientes que convirtieron al archiconocido programa de KONAMI en un superventas, exceptuando una diferencia básica y radical: el planteamiento. Si en aquel veíamos la acción «desde arriba», ahora lo haremos «desde atrás», recordando, por ejemplo, al también conocido HIPER RALLY.

El disco A contiene la típica «demo» introductoria, realizada con unos soberbios dibujos y acompañada de una no menos relevante melodía. El segundo contiene el juego en sí, y en él podemos elegir entre:

–RACE MODE: somos un participante de los cinco que tomarán la salida en una carrera a 10 vueltas.

–HI SPEED MODE: la estabilidad del coche disminuirá, siendo más difícil su control.

–BATTLE MODE: jugador contra jugador, demostrando quién es el mejor.

–TUNNING MODE: para escoger los alerones, frenos y motor de nuestro coche.

–COMMAND MODE: para salvar o cargar una partida anterior.

Las dos primeras opciones requieren pruebas de clasificación para determinar nuestra posición de salida. Toda la competición tiene lugar en 16 circuitos en los que hay que ganar para completar el juego. Podemos escoger las condiciones climatológicas en cada uno de ellos, que determinarán el estado del asfalto.

Durante la carrera irán apareciendo flechas que indicarán la dirección de las curvas. En medio observaremos los marcadores del combustible, temperatura del motor, revoluciones por minuto, velocidad y marchas. A la derecha un esquema del coche indicará con luces rojas las partes que se dañan. Entonces, cuando en el circuito aparezca la señal «P», nos meteremos a la derecha y reduciremos velocidad para entrar en boxes.

En resumen, un auténtico simulador automovilístico, indispensable para los amantes del género.

XZR

Una encarnizada batalla por la supervivencia. Detrás de este abreviadísimo nombre se esconde un juego complejo y enrevesado, plagado de sorpresas, misterios y mucha, mucha fantasía.

El programa se encuadra dentro del tipo ROLE-PLAYING, que parece haberse puesto tan de moda y en él guiamos a un tuareg que ha de recorrer toda una tierra hostil, constituida por gigantescas ciudades cuyos habitantes nos darán pistas para seguir el camino correcto, y en cuyas casas habremos de comprar las ayudas necesarias para poder avanzar en el juego.

Este programa también se presenta en dos discos, y sobra decir que el primero contiene la presentación, en la que aparece nuestro personaje encendiendo un pitillo, y, posteriormente, todos los «malos» de la película. Ya en el segundo se presenta un menú del que se accede a:

–ITEM: todo el material que compone nuestro equipo.

–MAGIC: para hechizar a nuestros enemigos.

–WEAPON: para seleccionar el arma deseada.

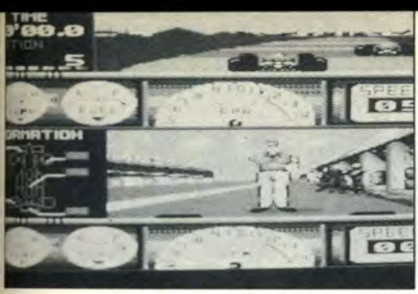
–STATUS: muestra nuestras condiciones de lucha y dinero.

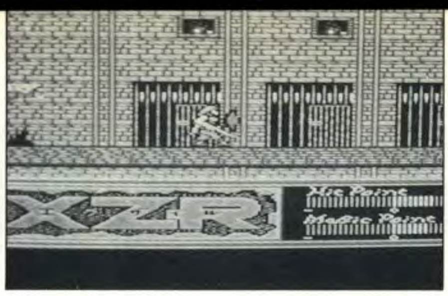
–MAP: muestra todas las ciudades a que podemos ir.

–SAVE: para salvar la partida.

Durante el juego podemos recuperar el menú con SHIFT. Mientras, recorreremos la ciudad de punta a punta, toda ella vista «desde arriba» y que, al ver el programa por primera vez, no nos causará demasiada impresión; hasta que, por algún agujero, accederemos a una cueva. Allí, el planteamiento cambia. Nuestro personaje se ve de perfil, mucho mejor diseñado y animado y con una poderosa espada aniquilando asombrosos zombies, terroríficas arañas y babosas gigantes, todo sobre un fondo con unos gráficos tan espectaculares como macabros. Por supuesto, cuantos más matemos, más dinero, fuerza y vida obtendremos. Así luego podremos salir, convertirnos en oso y marchar a otra ciudad, meternos en otro agujero y aparecer en una cárcel con sus guardianes, presos libres y enrejados, y varias puertas en las que se esconden espadachines, magos y otros personajes que derrotaremos en un auténtico combate de esgrima.

Y así, de ciudad en ciudad, de agujero en agujero, iremos venciendo enemigo tras enemigo, hasta liberar a nuestro pueblo de la opresión. Sin duda, un estupendo juego con acción, buenos gráficos, excelente so-





nido y el sello de TELENET, aunque, si de veras deseárais completarlo, os recomendaríamos la previa lectura de «Japonés para todos» y puede que, algún día, os enterarais de algo.

STRATEGIC MARS

La gran batalla espacial va a comenzar. Dentro del más puro «acribilla-plutonianos», este programa es una curiosa variante con dotes de originalidad y una buena dosis de adicción, así como la mejor prueba de lo que DB SOFT es capaz de hacer. En él, y a los mandos de un supercaza, deberemos defender nuestro planeta de una invasión a escala interplanetaria, acabando con todas las fuerzas enemigas.

Todas ellas se mostrarán sobre un mapa, en el cual veremos puntos de color:

–Rosa: Son los escuadrones de ataque enemigos. Constan de cuatro formaciones de naves de cualquiera de los más de veinte tipos que se muestran con todo detalle en la «demo» inicial del programa. Avanzan sin cesar hacia nuestro planeta y si no los destruimos le causarán considerables daños.

–Amarillo: Son los cruceros de combate (E-BASE). Antes de vérnoslas con ellos, tendremos que dar buena cuenta de su escolta de protección.

–Rojos: Son las naves nodriza (M-base) de las que parten los escuadrones de ataque. También llevan escolta.

–Azules: Son las estaciones de repuesto. A ellas iremos para recargar energía y comprar las armas.

Para jugar, desplazaremos las coordenadas sobre el mapa hasta el punto escogido. Podemos saber su contenido con SHIFT. Se recomienda comenzar por los rosas; se nos dará a elegir entre MISSILE, para activar un sistema de missiles de la nave, o WARP para retornar al mapa. Así iremos destruyendo naves y consiguiendo dinero (FOUNDS) para dotar a nuestra nave, primero de MISSILE y ENGINE (más velocidad). Si resultamos muy dañados podemos recargar el escudo a costa de gastar energía, y dado que al desplazarnos también la gastamos, es muy aconsejable controlarla y repostar cuando nos veamos en peligro. Conseguido lo anterior, iremos directamente a por el HOMMING, primero, para nuestra nave, y luego para las OPTIONS. Entonces, y no antes, iremos a los puntos amarillos, y, destruidos todos ellos, a por los rojos. Cuando acabemos con todas las naves nodriza, habremos finalizado el juego y se mostrarán varias estadísticas con la puntuación, enemigos eliminados y otros.

Si durante el juego un escuadrón alcanza el planeta, deberemos volver a él inmediatamente para defenderlo. Posteriormente, podemos sufragar los daños con REPAIR, pues si llega al 0%, se desintegrará, y perderemos.

También destacar, en el juego, el efecto de partida de la nave, dejando tras de sí una amplia estela de humo y, para no aburrirnos, mencionar los doce niveles de dificultad, que, cuanto más elevado, más puntos rojos pondrán en el mapa. En síntesis, un programa con gráficos aceptables y muy buena música, ideal para pasar un rato agradable.

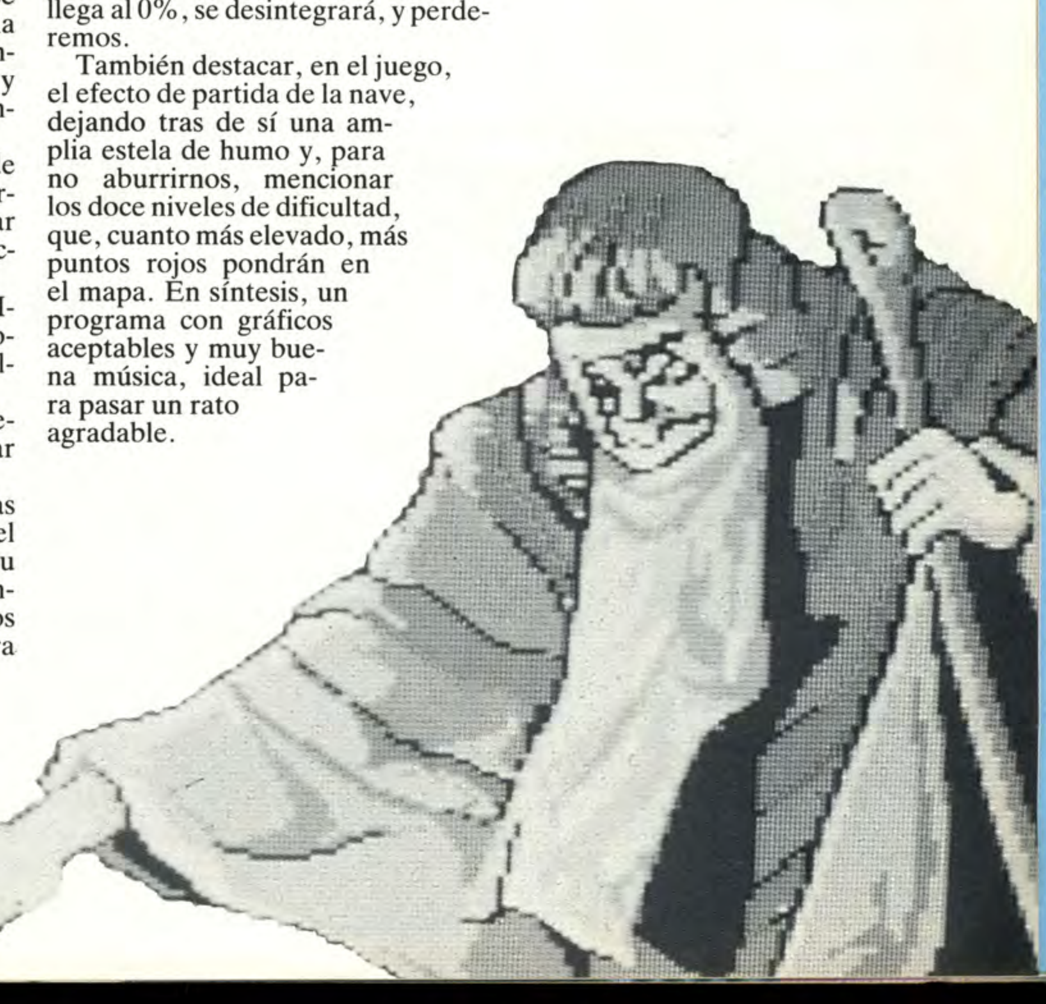
BANKBUSTER

Un ladrón de lo más original.

Si de variantes va la cosa, este programa lo es de un género que últimamente parece haber causado bastante furor: los rompeladrillos. En general se puede calificar como un BREAK-IN modernizado, y para los que no conozcáis este juego, os diremos que en él somos un ladrón convertido en una plataforma con dos ojos, que, por toda la pantalla, deberá hacer impactar una pelotita para irse abriendo paso a través de las cámaras de una caja fuerte, hasta llegar a la central y robar su contenido. Luego habrá que escapar y pasaremos a la siguiente fase. Durante el camino encontraremos valiosos objetos que nos darán puntos, cajas fuertes de las que habrá que adivinar la combinación para acceder a la siguiente cámara y también un timbre. Si lo tocamos despertaremos al guardián, que de cogernos, nos restará una vida.

En definitiva, un programa con gráficos aceptables, sonido pobre y del que destaca la digitalización en la que aparece el ladrón cavando el túnel para, posteriormente, poder introducirse en la caja fuerte.

por Manuel Martínez

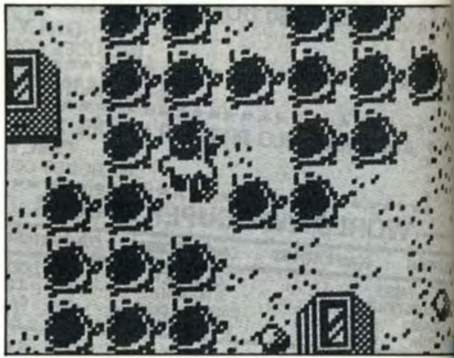


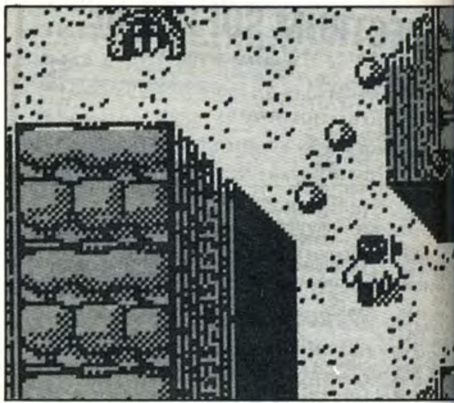
MAS POKES QUE NADIE

VICTORY ROAR

SPECTRUM

```
   1 REM ***************
   2 REM *   Cargador   *
   3 REM * VICTORY ROAD *
   4 REM * por J.Romero *
   5 REM ***************
   6 PRINT TAB 6;"Pon la cinta original": PA
USE 50
   7 MERGE "": GO TO 10
  35 POKE 34745,201
```





AMSTRAD

```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *   VICTORY ROAD   *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
60 MODE 1
70 POKE &BF01,&B6
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```



THE MUNSTERS

```
  10 REM ***********************
  20 REM *  Cargador Spectrum  *
  30 REM *  para The Munsters  *
  40 REM *  por Julian Romero  *
  50 REM ***********************
  60 CLEAR 29999
  70 FOR n=47377 TO 47407: READ a: POKE n,a:
 NEXT n
  80 PRINT " Coloca la cinta en el cassette"
 PAUSE 50
  90 POKE 23624,0: POKE 23693,0: CLS : RANDO
MIZE USR 47385
 100 DATA 205,17,173,175,50,246,147,201
 110 DATA 221,33,0,172,221,229,17,88,2,62,25
5,55,205,86,5,48,239,62,185,50,30,17
2,201
```

Un juego de Dinamic siempre se espera con expectación. Cuando finalmente llega a nuestras manos no suele defraudarnos. Si este juego se llama Comando Tracer, tiene unos gráficos de altísima calidad y una adicción endiablada, para qué contaros...

COMANDO TRACER



En el año 2046, la civilización ha experimentado cambios profundos e irreversibles que han afectado a toda la Humanidad. Viajes turísticos por el espacio, control absoluto de las condiciones climáticas y un bienestar que nunca se había alcanzado. Pero como someramente habréis imaginado, no todo puede salir bien. La industria de androides inteligentes (M.O.X.A.T.) crea el sistema DERGON y el pánico se ceba en cualquier ser viviente. DERGON es un dispositivo de inteligencia artificial basado en pensamientos humanos y su rápida extensión por miles de kilómetros cuadrados significa la destrucción de todo lo que se les interpone.

He llegado ya la hora de terminar con ellos, por más horas de trabajo que hayan supuesto para los científicos. Lo demás está en tus manos..

El objetivo es activar todas las unidades de detonación que se encuentran esparcidas por el planeta, para así hacerlos estallar y terminar para siempre con la amenaza. Esta medida extrema ha sido debatida en el consejo de asuntos cósmicos y metafísicos policromados (C.A.O.S.), bajo cuya autorización se ha decidido eliminar a tres planetas: Zorax, Alfard y Grisum.

EL SISTEMA PLANETARIO

Se conoce con el nombre de Relikar y se compone de los tres planetas anteriormente mencionados, que ahora pasamos a analizar con mayor profundidad.

- Planeta Alfard (nivel 1): es el planetoide más sencillo, dado que sólo dispone de seis cargas explosivas. Los enemigos más peligrosos son una serie de androides denominados Moxat-2046, que se comportan de forma muy variada y peligrosa. Hay tres tipos fundamentales de ellos: los más peligrosos, Xantras, se desplazan volando por prácticamente toda la pantalla y tienen un radar que localiza a la prensa en cerca de diez segundos. Una vez enfocada, se produce una gran alineación en unidad de combate, que posteriormente caen en picado sobre el intruso, drenando considerablemente su energía física.

  Los DefMax se arrastran por el suelo y son muy fáciles de destruir si seguimos más o menos su ruta, aunque a veces puden despistarte metiéndose dentro de algún generador. Los KeteKasko se mueven también por los aires, pero sin ser tan peligrosos como los Xantras. Lo más conveniente para acabar con ellos es moverse arriba y abajo siguiendo su cadencia, que es siempre regular.

- Planeta Zorax (nivel 2): es muy semejante a Alfard, ya que incluso tiene el mismo tipo de enemigos, aunque su mayor diámetro aumenta la dificultad, teniendo que activar ocho cargas explosivas para destruirlo.
- Planeta Grisum (nivel 3): este es el recorrido más peligroso y sólo podremos acceder a él una vez hayamos activado las cargas de los anteriores planetas.

  Como curiosidad cabe decir que es el mayor de los mundos, similar al tamaño de la Tierra, y que introduce una variante: los KeteToy, unos seres clónicos realmente diminutos que surgen del suelo, cogiendo por sorpresa al intruso, con efectos similares a los que producen los Xantras.



COMO SALVE A LA GALAXIA Y ME HICIERON SATELITE DE HONOR

Eran aproximadamente las cinco de la mañana, aunque no puedo ni imaginarme qué hora era en la Tierra. La estación espacial estaba absolutamente vacía, todos se habían ido ya, no por cobardía aunque lo pueda parecer. El consejo de asuntos cósmicos me eligió a mí para acometer esta tarea en solitario. Esa fue la única condición y la acepté. No me imaginaba lo que me iba a ocurrir en los próximos días. Una promesa, eso sí: galardonarme como satélite de honor, transformar mi cuerpo en una masa rocosa y lanzarme al espacio para orbitar eternamente alrededor de la Tierra, el sueño de todo ser humano.

Miré por el visor de metacristoleno y vi el sol rojo de Relikar, tan lejano y misterioso como siempre. Los reflejos que se producían de cuando en cuando creaban una mágica aurora en el cristal del visor, muy auténtica, casi tanto como las que parecían envolver el mundo en aquellos bosques del Canadá, el lugar donde nací.

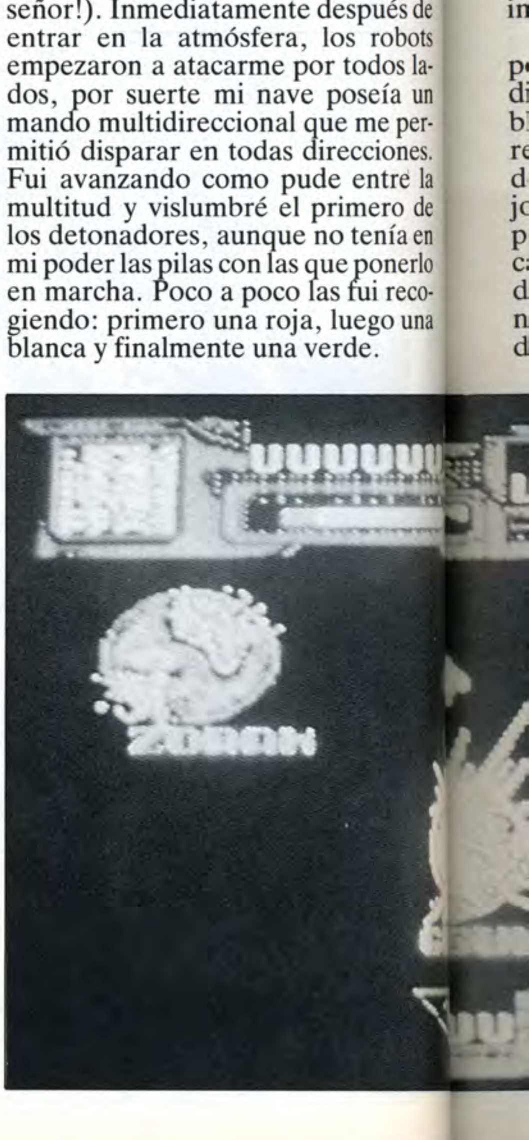
Me puse el traje espacial. Me vi en el espejo de reojo y noté que faltaba un detalle importante: la insignia de la federación intergaláctica. Decidí no ponérmela, al fin y al cabo ellos no tenían ningún derecho a obligarme, y menos en un lugar tan recóndito como ese, ni en el que me encuentro ahora...

Mi pequeño caza estaba medio helado por el frío del helipuerto cósmico y tuve que conectar el acondicionador mómbrico a distancia para adecuarlo a mi temperatura corporal.

Pasada media hora, la nave despegó con dirección al planeta Alfard.

Según los planos lebernéticos (marca registrada) que me habían cedido los científicos de Antarex, parecía el planeta menos invadido por los androides de la M.O.X.A.T.

Pasada media hora más llegué (ay, señor!). Inmediatamente después de entrar en la atmósfera, los robots empezaron a atacarme por todos lados, por suerte mi nave poseía un mando multidireccional que me permitió disparar en todas direcciones. Fui avanzando como pude entre la multitud y vislumbré el primero de los detonadores, aunque no tenía en mi poder las pilas con las que ponerlo en marcha. Poco a poco las fui recogiendo: primero una roja, luego una blanca y finalmente una verde.

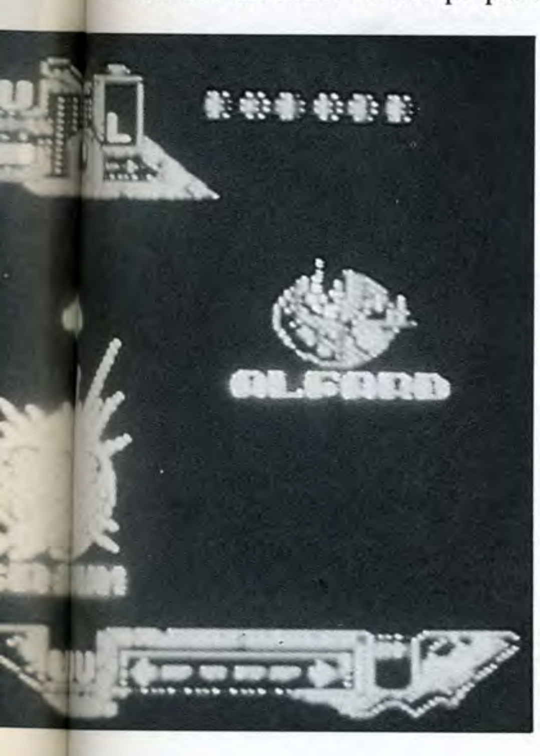


SPECTRUM

```
  1 REM ******************
  2 REM *  Cargador para  *
  3 REM * COMANDO TRACER *
  4 REM *   por J.Romero   *
  5 REM ******************
 10 CLEAR 65535: FOR n=0 TO 10: READ a: POK
E 23296+n.a: NEXT n
 20 INPUT "Tiempo infinito (s/n)":a$: IF a$
="n" THEN POKE 23299.0
 30 INPUT "Inmunidad (s/n)";a$: IF a$="n" T
HEN POKE 23303.0
 40 PRINT TAB 4:"Coloca la cinta original":
 PAUSE 50
 50 LOAD ""CODE : POKE 64526.0: POKE 64527.
91: CLS : RANDOMIZE USR 64512
 60 DATA 175.50.97.196.60.50.118.194.195.10
7.171
```

Di la vuelta y me introduje en el búnker del detonador, pulsé el mando direccional hacia abajo y apareció ante mí el panel del generador que iniciaba la cuenta atrás.

Las manos temblorosas y el cuerpo empapado en sudor, en esas condiciones intenté introducir la pila blanca, pero no pude aunque aparentemente tenía el tamaño adecuado. Recordé entonces aquellos viejos Pentáticos con los que jugaba de pequeño y su combinación cromática: primero la pila roja, luego la verde y para terminar la blanca. El cronómetro empezó a moverse: me quedaban 300 unidades de tiempo para activar las otras estaciones. Salí inmediatamente de allí y fui recogiendo más pilas repetidas veces, buscando en el plano del papel del interdust de mi caza los distintos detonadores. Una vez activados todos, un pequeño objetivo de color amarillo empezó a destellear en el radar.



Se trataba de una plataforma de transporte que me llevaría de nuevo a la estación espacial antes de que el planeta estallara.

Minutos después me senté en la sala de proyecciones de la gran nave y observé con asombro cómo un mundo entero moría gracias a mí. Había cumplido una parte de mi misión. Programé al ordenador de viaje para que me llevara a Zorax, el planeta verde...

Repetí la misma operación sin notar un gran incremento en el número de enemigos, aunque los Xantras se volvieron más rápidos y peligrosos.

En uno de los momentos más críticos cogí una imagen gigante que apareció ante mí. Cuando creí que iba a chocar con ella, se convirtió en un potente escudo que me hizo invulnerable durante unos segundos, los suficientes para llegar a la plataforma de transporte. La holografía, que representaba la letra A, provocó la aparición en el visor del caza de un puño que poco a poco se fue diluyendo, momento en el que perdí su benéfico poder.

Grisum es uno de mis peores recuerdos. Creí que iba a morir allí. Los enemigos parecían salir de todas las partes del planeta, incluso del cielo, en lo que parecía una macabra maldición divina.

Activé los diez detonadores necesarios para explosionar aquel mundo y bien sentadito en el salón de proyecciones lo vi morir como un Strewko galáctico del planeta Fidius.

Recibí un mensaje en la terminal de comunicaciones de la estación espacial que me inquietó. La palabra «continuará...» parpadeaba constantemente en la pantalla, y no pude localizar al emisor. Siempre me pregunto el significado exacto de la misión debido a ese extraño telegrama.

Pues bien, regresé a la Tierra y fui recibido con todos los honores. La ceremonia de la clonación de mi cuerpo en satélite fue emitida por todas las cadenas de televisión del mundo y me hice muy popular.

Los padres enseñan a sus hijos en la noche terráquea un pequeño destello púrpura cerca de la luna, sombra del que una vez fuera agresivo comandante Myrick, salvador de la Tierra y socio honorífico de la federación interplanetaria.

Ahora mi vida es monótona y triste, dando vueltas alrededor del planeta que salvé. Pensar que creí que se me había premiado generosamente concediéndoseme la inmortalidad...

Por suerte gozo de algunos privilegios.

¡Un momento! Alguien ha dejado un mensaje en mi fichero de la B.B.S. allí en la Tierra. Quizá no esté tan solo...

CONCLUSION

Comando Tracer supone el regreso al mundo de los vivos de Zeus Soft, los creadores de aquel genial juego, Hundra, también publicado por Dinamic.

En esta ocasión, no hay duda que han dado en el clavo, ya que han encontrado la forma perfecta de unir acción con pequeñas gotas de estrategia.

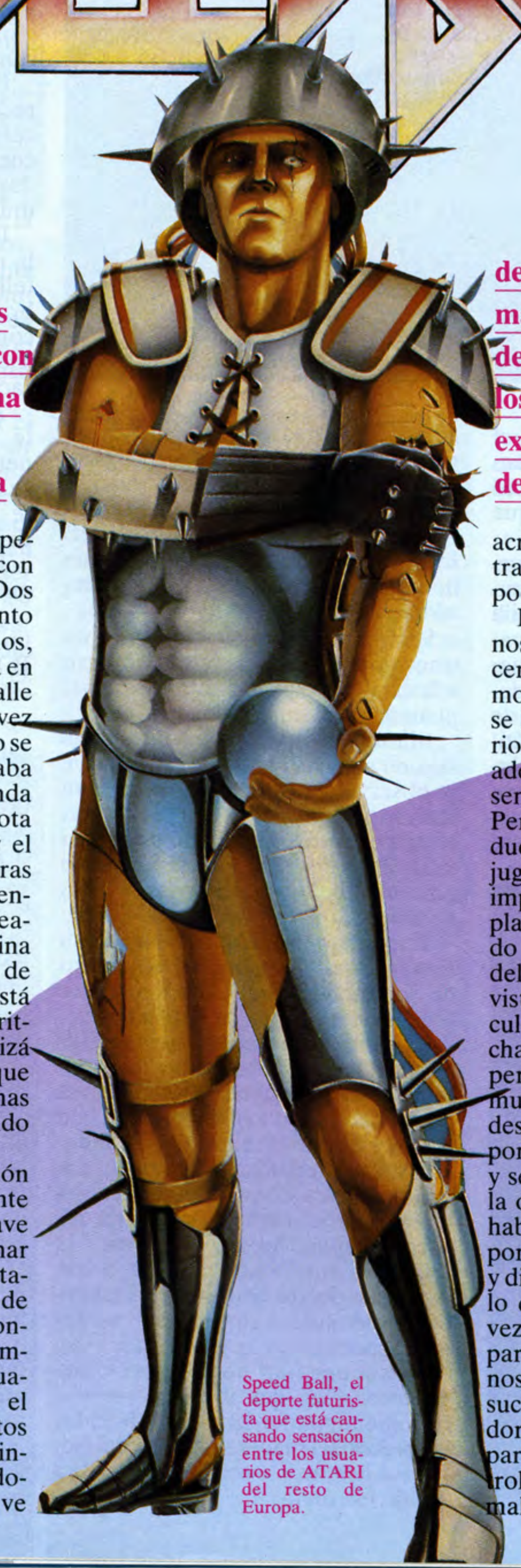
Los gráficos son sencillamente alucinantes, pudiendo compararse a los de cualquier máquina de salón, ya que se ha conseguido imprimir una velocidad y una suavidad en el scroll realmente fuera de lo común.

Si quieres jugarte el pellejo y tienes ganas de marcha, hay muchos juegos en el mercado que pueden hacerte pasar un buen rato, pero Comando Tracer te sumergirá del todo en un mundo realmente deslumbrante y violento.

De lo mejorcito...

Por Jesús Manuel Montané

SPEEDBALL



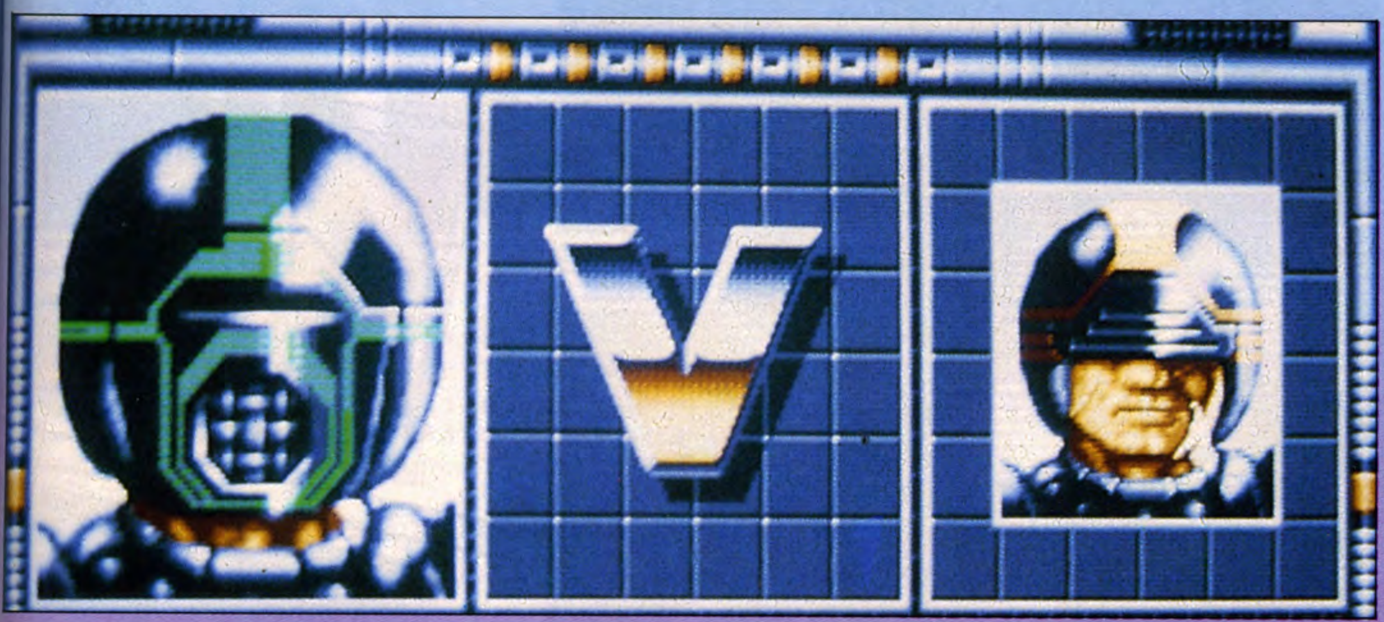
Speed Ball, el deporte futurista que está causando sensación entre los usuarios de ATARI del resto de Europa.

Después de éxito conseguido por XENON, los «Hermanos Bitmap» vuelven a la carga con un nuevo y adictivo programa que supera con creces al precedente. Esta vez, se trata de una original mezcla entre el más realista de los simuladores deportivos y el más violento de los arcades. Una combinación explosiva que ningún usuario de 16 bits debe perderse.

El programa consiste en una especie de balonmano-rugby-hockey con algunas dosis de futurismo. Dos equipos se enfrentan un un recinto cerrado, con diversos obstáculos, pugnando por introducir la pelota en la portería contraria. Otro detalle importante: no hay reglas. Una vez que la pelota está en juego, éste no se interrumpe por nada hasta que acaba el tiempo. No hay fuera de banda porque, como en el jockey, la pelota puede rebotar en los laterales y el fondo; tampoco hay faltas, ni fueras de juego; por no haber, prácticamente no hay ni saque, ya que éste lo realiza de forma aleatoria una máquina que surge del centro del terreno de juego y después se oculta. Todo está pensado para que la emoción y el ritmo trepidante no se detengan. Quizá por ello, podemos asegurar que Speed Ball es uno de los programas más adictivos que hemos tenido oportunidad de jugar.

Lo primero que llama la atención de este programa es el impresionante tema musical, realizado por Dave Whittaker, que comienza a sonar con la primera pantalla de presentación. Más tarde, la música baja de volumen y cambia a un ritmo de fondo que permite jugar con una ambientación sin estridencias, adecuada a la concentración que exige el programa. Por otra parte, los efectos de sonido a lo largo del juego son inmejorables: choques entre jugadores, golpes, rebotes… cada acción ve acrecentado su realismo gracias a un tratamiento sonoro que difícilmente podría ser superado.

En cuanto a los gráficos, tampoco nos queda más remedio que deshacernos en elogios. Siguiendo el mismo planteamiento que en XENON, se ha conseguido recrear un escenario tridimensional de gran realismo, además de varias pantallas de presentación bastante convincentes. Pero el mejor trabajo ha sido sin duda el diseño y la animación de los jugadores. Sobre un scroll vertical impecable, los protagonistas se desplazan con gran rapidez, respondiendo al instante a la más leve presión del joystick. El escenario se presenta visto desde arriba, con varios obstáculos esféricos repartidos por la cancha, y dos puertas a ambos lados que permiten realizar un curioso efecto, muy útil para dejar a algún jugador desmarcado: cuando la pelota entra por una de estas puertas, desaparece y se materializa saliendo a través de la otra con la misma fuerza con que había entrado. Además están las dos porterías, empotradas en los fondos, y diversas «baldosas falsas» en el suelo que se convierten en bonos; una vez finalizado el partido o una de las partes en que éste se divide, los bonos se pueden utilizar para tácticas sucias, como sobornar a un entrenador, manipular los cronómetros, dopar al equipo, y un largo etc. El control de los jugadores se realizará normalmente por medio del joystick, sin



necesidad de utilizar para nada el teclado. Unas flechas parpadeantes indicarán en cada momento cuál es el jugador que manejamos, mientras los otros se mueven por su cuenta, desmarcándose o cubriendo a algún enemigo. Además del desplazamiento normal en ocho direcciones posibles, se pueden hacer «entradas», saltar para coger un balón alto, y lanzar la pelota, dependiendo la fuerza del tiempo que mantengamos pulsado el disparador. Por su parte, el portero se limitará a «despejar» cuando tenga la pelota a su alcance. Cada vez que dos jugadores chocan, el menos fuerte rodará por el suelo o quedará aturdido durante unos segundos, perdiendo así el balón, aunque en muchos casos un jugador resistente puede aguantar el golpe y recuperarse antes de que el enemigo pueda arrebatarle la pelota. Por este motivo, un equipo fuerte puede ser especialmente peligroso.

Entre las diversas opciones disponibles al iniciar el programa, podemos seleccionar uno o dos jugadores (por cierto, un partido de SPEED BALL entre dos jugadores, sobre todo si ambos tienen el mismo nivel de juego, puede ser de infarto), partidos sueltos o torneos de liga, salvar una liga en disco, etc.

En el caso de jugar una liga, descubriremos que cada equipo tiene su propia personalidad. Los hay invencibles, mediocres, malos… por tanto, cada partido será distinto al anterior, y de antemano podremos saber si nos enfrentamos a uno de los «grandes» o si, por el contrario, se trata de un partido fácil contra alguno de los colistas de la tabla. Al comienzo del juego también podremos elegir entre tres equipos, cada uno con una indumentaria y unas características diferentes. Normalmente, habremos de decidirnos entre un conjunto con mucha destreza pero poca fuerza, y otro con mucha fuerza y poca destreza, habiendo también disponible una opción intermedia. Todo depende de las preferencias de cada uno.

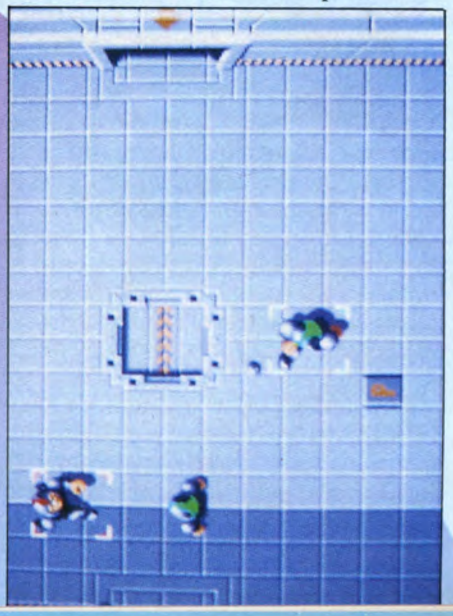
ALGUNOS CONSEJOS

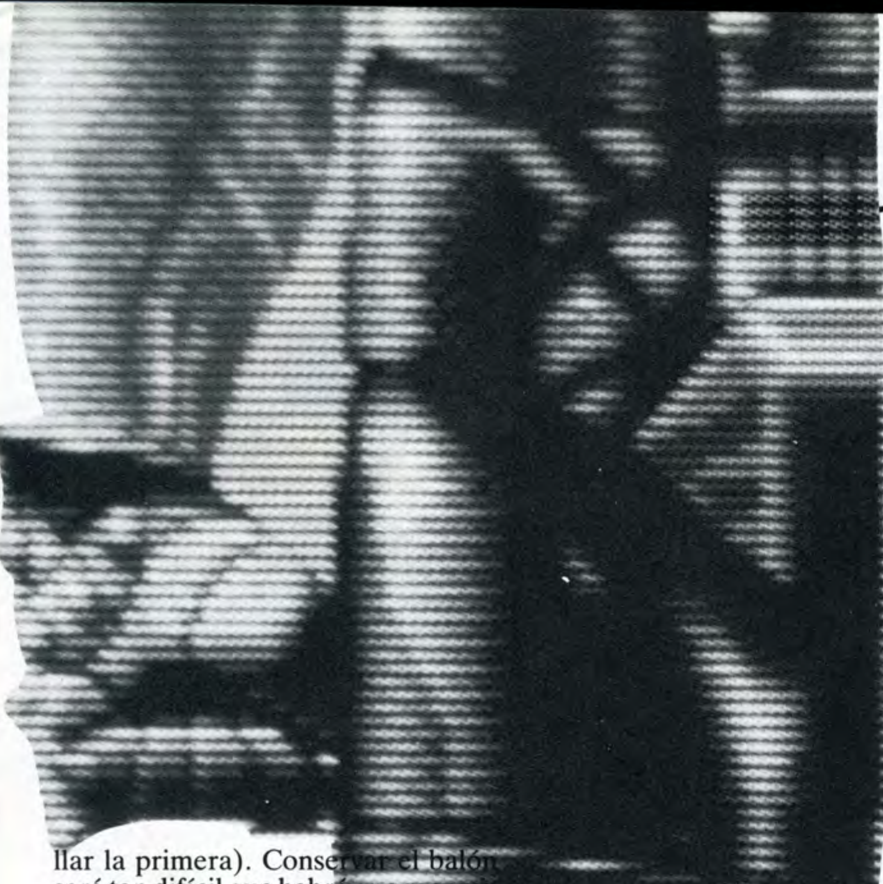
Por razones evidentes, en este juego no hay «trucos»; en todo caso, lo único que podemos hacer por vosotros es aconsejaros ciertas tácticas que os permitirán, al menos, no hacer el ridículo. Uno de los principales atractivos del programa es precisamente su enorme dificultad. Si bien es realtivamente fácil gânar un partido suelto, enfrentarse a una liga completa con la pretensión de ganarla puede ser bastante frustrante, aunque sí entra dentro de lo posible el ir escalando poco a poco posiciones, a medida que se gana experiencia. Así pues, por si os sirve de algo, leed atentamente los consejos de un veterano:

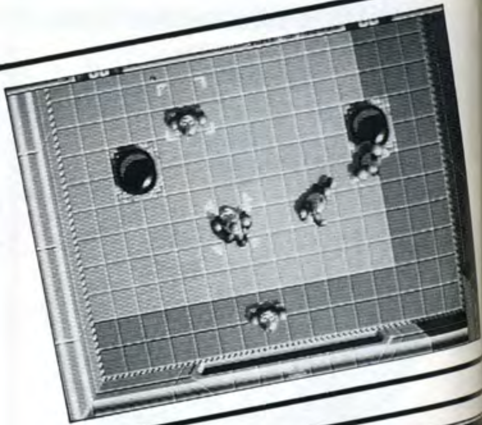


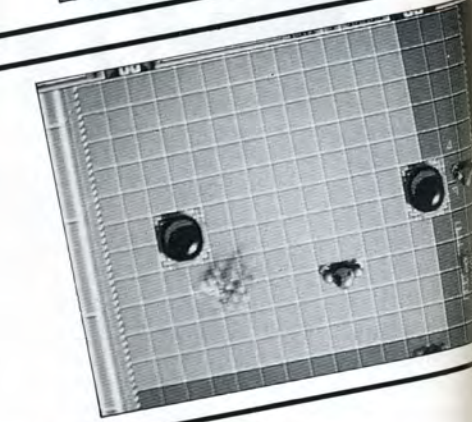
En primer lugar, conviene comprobar si se trata de un equipo «duro» o no. Si en la primera jugada podemos conservar el balón esquivando al menos un par de «entradas», estaremos ante un equipo flojo, y en tal caso lo más eficaz es la «jugada personal», que consiste en que un mismo jugador se aproxime pegado a una banda hasta la portería enemiga, para lanzar desde muy cerca una vez driblado el portero. Es muy importante lanzar siempre con muy poca potencia, es decir, con una pulsación del disparador muy leve, ya que si tiramos fuerte el balón tenderá a subir, corriendo el riesgo de rebotar por encima de la portería.

En caso de que el equipo contrario sea muy «duro», lo notaremos porque al intentar realizar esa penetración por la banda un defensa nos seguirá realizando violentas «entradas» sucesivas hasta derribarnos (los «blandos» abandonan después de fa-









llar la primera). Conservar el balón será tan difícil que habrá que recurrir a los pases largos, con un hombre en punta y los demás en la defensa. También será necesario tirar desde lejos a puerta en cuanto tengamos oportunidad, ya que acercarse a la portería enemiga sin perder antes el balón será extraordinariamente difícil. Tirando desde lejos, el portero siempre cogerá el balón, excepto si lo hacemos cruzado desde un lateral, cuando estemos en el punto intermedio entre el medio campo y el muro del fondo.



Normalmente, si un jugador propio situado en defensa coge el balón, aunque pueda hacer por sí solo una jugada personal hasta la portería contraria, conviene dejarlo atrás y pasar la pelota a un jugador adelantado, ya que los jugadores que puedan «arriba» al acabar una jugada permanecen en esa posición, de modo que en un momento podríamos quedarnos sin defensas.

Cuando un enemigo coge el balón muy cerca de nuestra portería, normalmente no tirará a marcar directamente, sino que primero se alejará unos pasos para coger ángulo. Ese será el momento de atacarle con el jugador más cercano, antes de que se vuelva para disparar.

En cuanto a los «bonos», es aconsejable acumularlos para tener así acceso a opciones más valiosas y efectivas, en vez de malgastarlos rápidamente. Casi todas las opciones son interesantes, pero su utilidad real dependerá de las características del equipo propio y del contrario. Antes de seleccionarlas, habrá que sopesar todos los pros y los contras. Por último, os señalaremos que el mejor empleo que normalmente podremos dar a los bonos que vayamos adquiriendo, será el controlar mediante doping la estamina de los jugadores, que debe tener siempre su tono justo, y el «skill» (destreza).

CONCLUSIONES

Encontrar un programa para máquinas de 16 bits que merezca un rotundo «10» en el capítulo de los gráficos, junto a un rotundo suspenso en el capítulo de la «adicción» es relativamente fácil, sobre todo si vamos a buscarlo a Francia; pero conseguir un juego que además de «entrar por los ojos» sea capaz de seguir divirtiéndonos después de muchas horas, es otro cantar. Sin embargo, esa clase de juegos existe, y aquí está la prueba: SPEED BALL. La acción, los gráficos, el interés, la originalidad, todo está al nivel que se debe exigir al software para máquinas de 16 bits, y desgraciadamente algo así no abunda demasiado. Esperamos que otras firmas sigan el ejemplo.

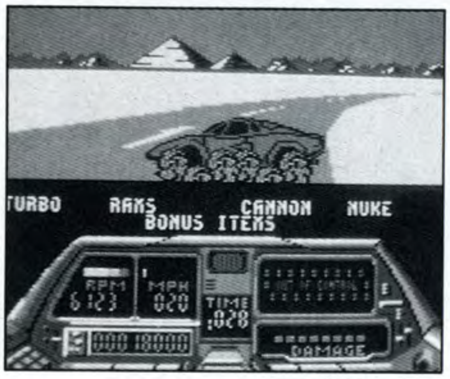
Ernesto del Valle

MAS POKES QUE NADIE

TECHNOCOP

SPECTRUM

```
   1 REM *********************
   2 REM * Cargador TECHNOCOP *
   3 REM * por Julian Romero   *
   4 REM *********************
  10 PRINT "      Pon la cinta original": PAU
SE 50
  20 POKE 23624,0: POKE 23693,0: CLEAR 24999
: POKE 23739,111
  30 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE : LOAD ""C
ODE : BORDER 0
  40 INPUT "Supercoche (s/n)";a$: IF a$="s"
THEN POKE 41819,147
  50 INPUT "Tiempo infinito (s/n)";a$: IF a$
="s" THEN POKE 37375,0: POKE 37387,0
  60 INPUT "Inmunidad (s/n)";a$: IF a$="s" T
HEN POKE 37281,0: POKE 42975,175
  70 RANDOMIZE USR 25000
```





AMSTRAD

```
10 REM ******************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *     TECHNOCOP     *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ******************
55 MODE 1
60  INPUT"tiempo infinito(S/N)":A$:IF A$="S"
 THEN POKE 3275,10
70 INPUT "inmunidad(s/n)":a$:IF A$="s" THEN
POKE 40128.0:POKE 41320,0
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```

AMSTRAD
SPITTING IMAGE

```
10 REM ******************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *  SPITTING IMAGE  *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ******************
60 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF1B:READ a$:er=VA
L("&"+a$):POKE n,er:NEXT
70 POKE &BF01,&B6
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```



EL DO DE PECHO DE OPERA



Estos chicos están que no paran. Después de sus dos últimas producciones, Sol negro y Mutan Zone, atacan de nuevo con un original juego que aunque vaya de siestas y hamacas no os dejará bostezar una sola vez...

Opera es sin duda la editora con mayor personalidad de nuestro país, todos sus juegos poseen características propias que los personalizan y los hacen distintos de lo demás, sea nacional o importado.

Los argumentos son la columna vertebral, así como la búsqueda de personajes que sean simpáticos a los compradores, a la vez que dinámicos en pantalla como en el caso de «Goody».

Como es lógico, con «González» Opera sigue en esta línea que, sin mayores complicaciones que la intención de entretener, consigue arrancar más de una sonrisa al jugador.

Al estar dotado de dos cargas, autóctonas y de carga independiente (sin códigos ni otras pamplinas molestas) se consigue mucha variedad y el abordar dos tipos de juego que gozan de gran éxito, pero que en esta ocasión parecen estar mejor representados que nunca: el típico programa de plataformas, en la primera carga del juego, y las divertidas videoaventuras que en la segunda hacen una triunfal reaparición.

Cualquiera de estas dos fases podría haberse publicado por separado ya que son muy distintas entre sí y de una longitud más que considerable.

Nuestro objetivo es ayudar a un pequeño mejicano (González, lo habéis adivinado) a conciliar el sueño y poder dormir la siesta, tan típica de su país. En la primera fase asistiremos a uno de sus sueños, interrumpido por un despertador que tenemos que destruir para que nuestro amigo siga durmiendo.

Como es lógico estamos en su sueño y su representación es de lo más deliciosa; sus largos saltos hacen saltar al cuate hasta lo más alto con la agilidad de un pájaro (algo más que difícil en la realidad por su gran barriga, como veremos en la segunda carga). La cantidad y variedad de enemigos es tremenda y hay también todo tipo de plataformas sobre las que saltar. Existen también piedras que sirven de túneles, en direcciones opuestas, que pueden producir el retroceso o el avance.

En la videoaventura nuestras tareas serán más mundanas, ya que la acción transcurre inmediatamente después de la alegre melodía del despertador asesino. Recogeremos todo tipo de objetos, algunos con funciones más que curiosas y asitiremos a todo tipo de divertidas escenas. Músicos callejeros nos pedirán limosna y de lo contrario no nos dejarán avanzar en nuestro recorrido, ágiles pieles rojas se arrastrarán esperando el momento apropiado para lanzarnos flechas envenenadas. Accederemos también a distintas armas como cuchillos, pistolas y todo tipo de objetos arrojadizos, cada uno con una función propia dentro del juego. Con ellos podremos poner a prueba nuestra puntería ya que los escorpiones que pueblan el desierto son de una gran rapidez.

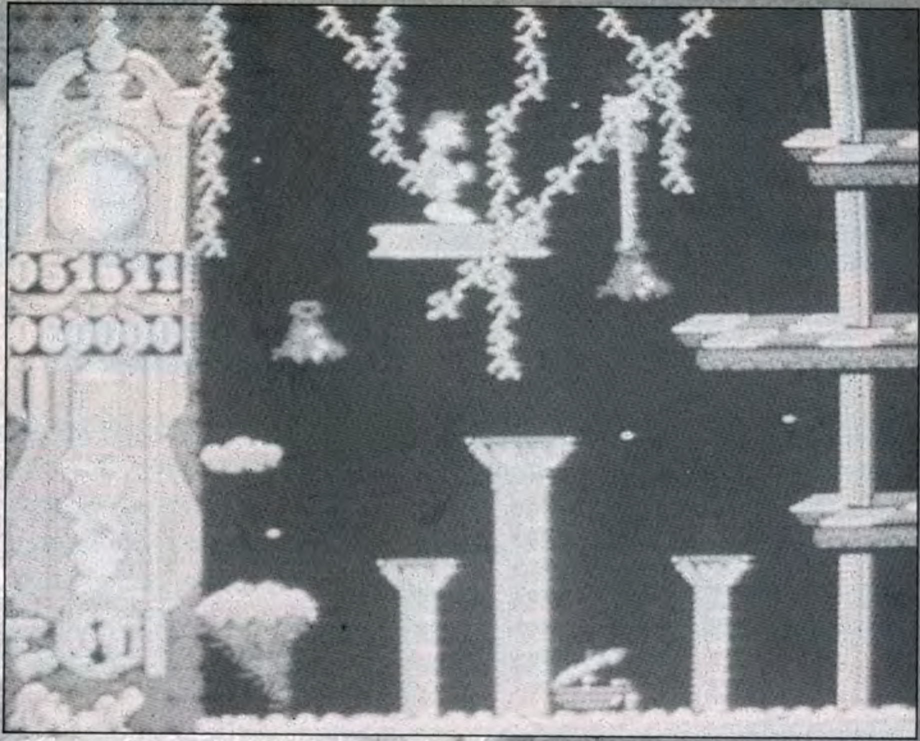
Podremos tener el placer de ver algunas mini-portadas animadas que sirven de antesala a cada una de las cargas, simplemente hilarantes. En la primera, González aparece durmiendo plácidamente en la hamaca hasta que el fatídico despertador se da a conocer, todo realizado con una animación muy espectacular.

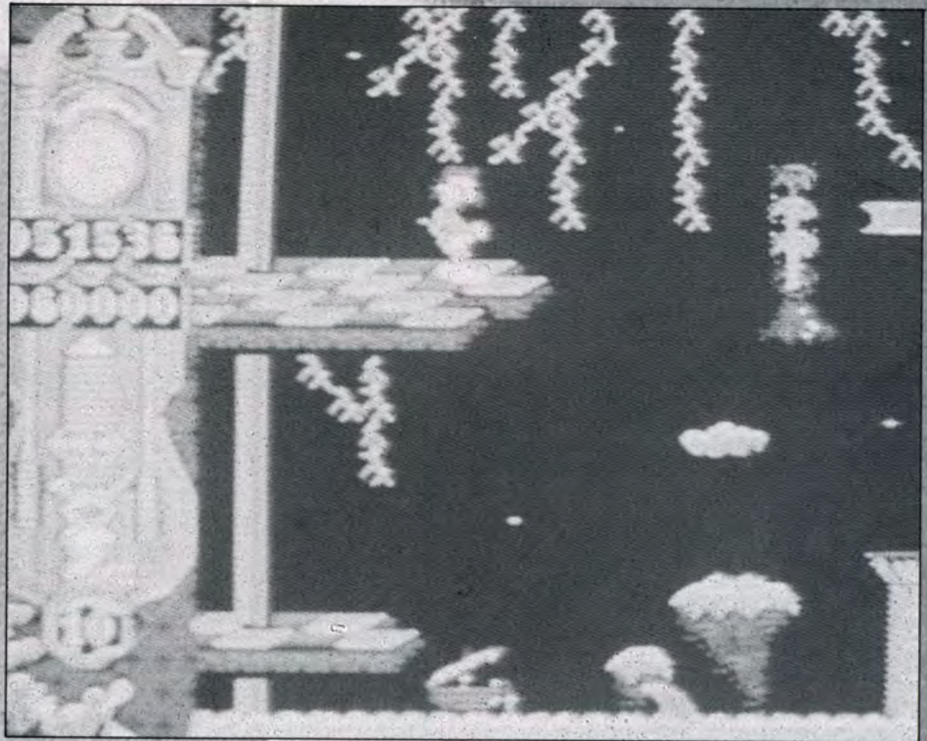
En la segunda un completo conjunto de mariachis nos darán la bienvenida a la frontera mejicana cantando sin parar mientras hacen bailar a una atractiva mujer que mueve un largo pañuelo alrededor de su cintura.

Estas dos secuencias reflejan claramente el trabajo y el buenhacer de Opera que no desperdicia ni una sola ocasión (en este caso la presentación del menú de opciones) para lucirse sonadamente.

Se han dado muchas vueltas a muchos temas, se han hecho grandes campañas publicitarias y se han adquirido muchísimas licencias. Con eso dicen que se vende. ¿Realmente se necesita todo eso con un juego como González? No lo necesita, y nos alegramos muchísimo.

Por Jesús Manuel Montané.







DRAGON

EL BRONX DESDE TOKYO

por Jesús M. Muntané

Sin duda alguna muchos de nosotros antes de ser poseedores de un micro-ordenador hemos sido fanáticos de los arcades «callejeros». El que más y el que menos ha salido la tarde de un domingo con los amigos a gastarse la semanada a un salón recreativo en el que había puesto lo último. Pero debido a la rápida aparición de ordenadores en el mercado, este fenómeno ha ido perdiendo fuerza. Otro factor que ayuda bastante es la calidad que poseen las conversiones realizadas por las casas de software para nuestros ordenadores. Como es el caso que nos ocupa este mes: la perfecta conversión realizada por Data East sobre el arcade de lucha llamado Dragon Ninja.

Este arcade se basa en una lucha tradicional japonesa mediante la que deberás infiltrarte en unpeligroso barrio de ninjas. En su día esta máquina batió records de recaudación gracias al hecho de poder jugar dos jugadores a la vez y ayudarse. Sin más preámbulos pasaré a comentaros esta magnífica versión para ordenadores, en concreto para Commodore-64.

BACKGROUND

Los tiempos en los que era imposible penetrar en el barrio newyorkino del Bronx han pasado para la generación Americana. Pero concretamente en el Japón, precisamente en la capital, Tokyo, y en sus afueras existe un barrio donde la violencia todavía perdura o persiste: Sunjey. En este barrio tan peligroso se dan cita los mayores luchadores de artes marciales de todo el Japón. Aquí es donde entras tú y tu compañero en acción. Tenemos que advertir que la opción para dos jugadores sólo es posible utilizarla en las versiones de este programa para ordenadores de 16 bits. Aunque los jugadores de 8 bits jueguen con desventaja no creáis que es tanta; se puede superar fácilmente.

Como os iba diciendo, los nombres de los dos jugadores respectivamente son: Chao-lee y Chen-lee. Con uno de estos luchadores especialistas en artes marciales deberás penetrar entre calles malolientes y casas deshabitadas y llenas de misterios posiblemente mortales.

FASE 1

En la primera fase te sitúas en una plataforma sobre unos almacenes y casas derrumbados. Al avanzar hacia la derecha lo primero que te encuentras es a un individuo vestido con un kimono azul hasta la nuca. Sin otra explicación se lanza sobre ti propinándote un fuerte puñetazo que te hace perder el sentido por unos breves instantes. Al recobrarlo recuerdas que no has venido a dar un paseo y te dirijes a él, saltndo en el momento justo para alcanzarle con una patada en la mandíbula... uno menos, pero salen de todas partes y son diferentes.

Parece que la situación se complica. Para darte un poco de idea y ayudarte con tu tarea de exterminio te diré las clases de ninjas que hay, qué armas poseen, sus habilidades y cómo combatirlos.

Existe cuatro clases de ninjas guardianes:

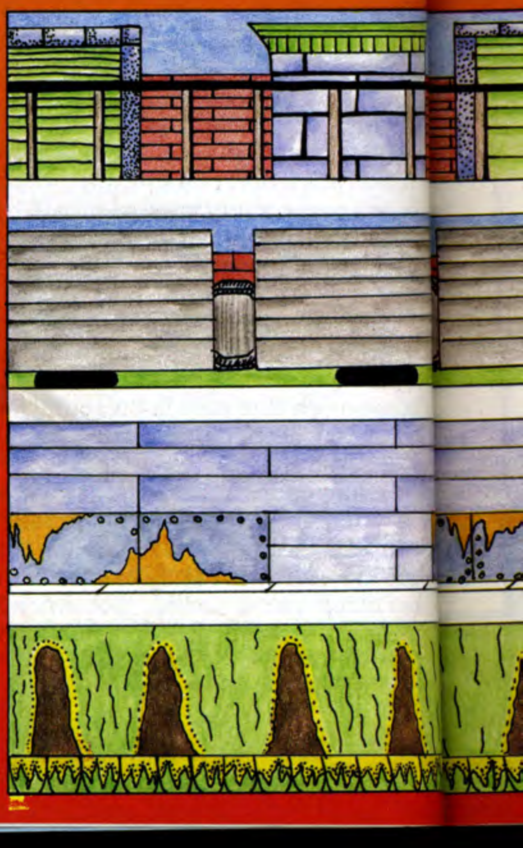
Ninja azul: Luchador peligroso que va a matar sin importarle la muerte. Es como una especie de kamikace. Te será fácil deshacerte de él con un puñetazo; pero si te ataca más de uno a la vez, muévete rápido porque en otro caso te bloquearán y te golpearán hasta hacerte perder una vida.

Ninjas verdes: son semi-profesionales con un grado de sabiduría y destreza medios, aparecen siempre acompañados de sus maestros, los ninjas rojos.

Ninjas rojos: Son los más peligrosos, ya que van armados con un largo y afilado cuchillo. Es recomendable que te sitúes a distancia de ellos o que les ataques por la espalda, aunque no sea de caballeros. Estos ninjas, al matarlos, te dejarán varios objetos de utilidad que ya expliaré más adelante.

Las ninjas luchadoras son unas chicas guapas y atractivas; pero a su fez fieras y peligrosas. Con sus encantos intentarán distraerte para quitarte energías mediante patadas con sus duras botas. No te dejes seducir.

Tras este prólogo sigue caminando y, al pararse el scroll, aparece un gordo que se acerca hacia ti a gran velocidad. Se trata del lanza-llamas. Es un gordo con cuerpo musculoso que



NINJA

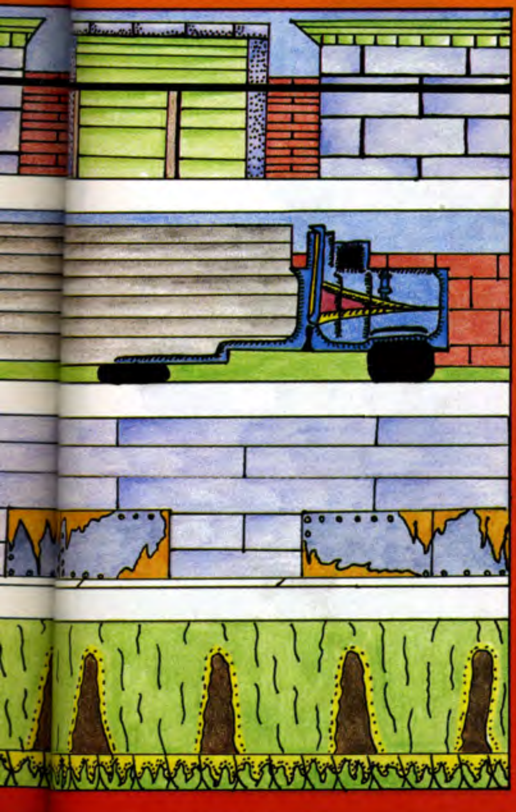
arroja grandes llamaradas de fuego por su enorme boca. La manera de combatirlo es fácil. Debes moverte bastante para que no hagas contacto con él. Una vez lo tengas de espaldas ya puedes pegarle fuerte, pero si se da la vuelta, salta o agáchate porque, de otra manera, te alcanzará la llamarada. También puedes pillarlo en el aire y bloquearle un buen rato. Si consigues matarlo, ya puedes pasar a la siguiente fase: el camión.



El símbolo del dragón, dentro del horóscopo chino, tiene un significado de fuerza y poder. Dragon ninja representa el poder y la fuerza de los protagonistas de este juego.

FASE 2

Debido al pánico que ha cundido en todo el barrio y a la inseguridad para estas bandas provoada por ti, se han trasladado hacia las afueras de la ciudad en un largo camión. Tu misión consiste en subirte sobre el camión y llegar sin caerte hasta la cabina para detenerlo con toda su banda en el interior. Lo primero que debes hacer es avanzar hacia la derecha y, si puedes, ir saltando de remolque en remolque sin caerte para llegar cuanto antes. Para dificultarte la tarea aparecerán los ninjas de turno. Pero esta vez será más peligroso, ya que si te caes deberás subir rápido o perecerás aplastado por las ruedas del camión.



Te aconsejo que no gires hacia atrás, para evitar que los ninjas aparezcan por detrás ya que si es así se complicarían las cosas. Recoje las armas que deje el ninja rojo al morir, ya que podrás luchar mejor y tener acceso a más objetos. Te recomiendo que recojas todos los objetos, ya que si no lo haces, no tendrás acceso a otros, obteniendo siempre el mismo objeto. Si por casualidad te caes, intenta subir; pero si no lo consigues, sigue andando sin presionar ningún botón hasta poder subir. Al llegar a la cabina del camión, éste se detiene y aparece el nuevo enemigo: un pequeño monstruo con una sierra eléctrica en cada mano para destrozarte en un momento. Es preferible matarlo en el aire, así que, sitúate enla parte superior de la cabina y espera a que pase por tu lado para pegarle puñetazos; se quedará bloqueado. Repite esta operación hasta acabar con él; pero teniendo cuidado de que no te roce con las sierras. Si acabas con él, ya podrás acceder a la tercera fase: el alcantarillado.

FASE 3

Has detenido el camión, pero algunos enemigos han logrado escapar y refugiarse en el interior de las alcantarillas de las afueras de la ciudad. Este escenario es un poco tenebroso debido a la poca luz existente en la zona. El paisaje contiene unas tuberías y unas escaleras por donde losninjas harán aparición. En esta fase aparecen más cantidad de ninjas y te atacarán en pareja. Producra moverte bastante para despistarlos, en otro caso, conseguirán arrinconarte y tu energía descenderá rápidamente. En esta fase podrás recoger tiempo extra al matar a un ninja rojo. Este tiempo viene representado por un rejol de color verde. Recógelo, pues te puede ser útil por si te entretienes. Cuidado con los ninjas que aparecerán por detrás.

Al llegar al final de la fase aparecerá el mago verde. Este guerrero es una especie de ninja verde que posee el poder de duplicarse en cinco o seis imágenes semejantes pero no reales. Esto conlleva a que al producirse tal confusión destruyas ninjas falsos mientras pierdes energía. Lo mejor es saltar, bajar y subir para esquivarlos hasta que desaparezcan o bien destruirlos aisladamente uno por uno hasta dar con el verdadero. Pero para no darle tiempo a que utilice este truco de ilusionismo procura golpearle por la espalda o no pares de agobiarle para restarle energía y acabar con él. Si llegas a destruirlo podrás acceder a la cuarta fase que se carga por separado del cassette o disco.

FASE 4

En esta fase los ninjas te han tendido una emboscada. Te encuentras en un lugar intrincado que no conoces. Aunque parezca que ellos juegan con ventaja no es cierto, ya que en esta fase, debido al exceso de sprites, si realizas muchos movimientos rápidos desaparecen algunos enemigos misteriosamente de la pantalla. Esta

fase también está dividida por una plataforma aunque en la parte inferior existen unos obstáculos que te estorbarán muy a menudo: las piezas. El nivel de dificultad sigue siendo el mismo exceptuando la confusión que crea el excesivo uso del color en el decorado, produciendo así un emborrachamiento que afecta tanto a la visión general como a la de los sprites. En esta fase, al ser un poco más larga, deberás estar atento para recoger, al matar al ninja rojo, las cápsulas de energía. Estas cápsulas de color blanco te permitirán reponer en parte tu energía perdida. En la fase deberás ir destruyendo enemigos continuamente para poder avanzar porque si no matas enemigos y se quedan subidos en alguna plataforma, no habrá manera de avanzar y empezarán a salir ninjas de todos los rincones. Al poco rato de haber pasado la gran piedra aparecerá tu quinto enemigo: el calvo del palo.

Este enemigo es un poco peligroso, ya que al poseer un palo de tales dimensiones te será difícil alcanzarle por delante. Cuidado al acercarte porque al encontrarse contigo producirá un movimiento giratorio que te alcanzará de lleno. Golpéalo por la espalda y cuando lo veas venir hacia ti de cara, salta y sitúate en su espalda para machacarlo. Tras un duro esfuerzo para reducirlo a un inofensivo anciano, te dirigirás hacia la quinta fase, el tren...

FASE 5

Supuestamente un convoy de ninjas enemigos se está desplazando en el interior de unos vagones de tren a toda velocidad hacia la cueva de los espíritus para pedir ayuda a sus mestros del más allá. Tú te has percatado a tiempo, has podido saltar en uno de esos vagones situándote en el techo. Como era lógico, los guardianes del tren te han detectado y han dado alarma a todo el convoy del intruso. Deberás tener cuidado de no caerte a esas velocidades ya que si así fuera, perderías una vida rápidamente. Quédate quieto combatiendo con los puños y cuando veas que el enlace entre uno y otro vagón se aproxima, realiza un salto largo hacia delante ejecutando una patada aérea por si algún enemigo saltara hacia ti. Durante tres o cuatro vagones repetirás la misma operación hasta que llegues a uno en el que se detenga éste y aparezca tu quinto enemigo. El ninja chupador. Recibe este nombre por ser un luchador que porta una cadena con unos ganchos sujetadores en la parte final de la cadena con lo que le será fácil alcanzarte a largas distancias. Aunque parezca monótono deberás utilizar la misma táctica para destruirlo. Por la espalda y siempre que se te ponga de frente saltar para esquivar la cadena. Si consigues matarlo ya estarás en la fase seis:

FASE 6

En esta fase te encuentras situado en el templo de los espíritus malignos, aliados de los ninjas pero... si me dejáis reflexionar un momento, pienso que si tengo que llegar así hasta el octavo nivel, u os dormís o me quedo sin hojas en la revista, una de dos, así que comentaré los detalles más importantes y pasaré directamente al final.

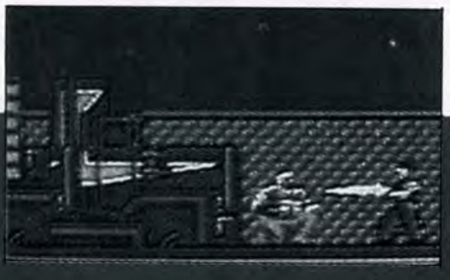
Quitando los escenarios y los guerreros finales, el desarrollo es idéntico hasta el final en el que tendrás que enfrentarte a un luchador de tus mismas caracteríticas. Ahora no puedes perder las fuerzas y deberás aplicarte al máximo para llegar a la pantalla final.

En la pantalla aparecerá un mensaje en el que se te comunica que tu verdadera misión era liberar al mismísimo presidente de los Estados Unidos de Norteamérica.

Decepcionado o contento por haber servido para tales fines. Eso corre de tu cuenta; pero de todas maneras creo que te has desahogado y te has pasado un buen rato repartiendo patadas y puñetazos sin discriminación de sexo o edad. Antes de despedirme voy a citar los aspectos ténicos del programa y algunos pequeños trucos por si os ayudan en algo.

TRUCOS: Para matar a los ninjas rojos es recomendable hacerlo por la espalda para evitar una cuchillada. Para acabar con los enemigos finales es aconsejable pegarles por la espalda o en el aire; nunca de frente. Cuando vayas subido en el tren o en el camión, procura no darte la vuelta hacia la izquierda, evitarás que los ninjas te vengan por la espalda. En el nivel cuatro procura moverte mucho para hacer desaparecer a los ninjas. Según quieras que sea la función del objeto que recojas espera que se ponga hacia la derecha o hacia la izquierda. Si has llegado hasta el nivel cinco y te han matado para seguir jugando en el primer nivel y con el escenario de las cavernas, deja que siga cargando el cassette. Para realizar un súper-puñetazo mantén presionado el botón de disparo y suéltalo al cabo de unos segundos mirando hacia el enemigo. No lo intentes con los ninjas rojos.









¡¡¡ATENCION!!!
USUARIOS BBS

HEMOS CAMBIADO EL NUMERO DE TELEFONO

BASE DE DATOS

Tel. (93) 418 88 23

ARCADE



POWER DRIFT

Power Drift es una máquina de Sega en la que manejamos un coche que corre por una serie de circuitos. ¿Os suena de algo?... Inevitablemente si hablamos de Sega y de este tipo de máquinas recordamos aquélla que sentó un precedente en el estilo de trabajo de Sega y la consolidó definitivamente como líder del mercado; me refiero a Out Run. Indudablemente Out Run era una maravilla, y era imposible pensar que Sega iba a superarse a sí misma en una máquina de este estilo. Pero os podemos asegurar que Sega, con su nuevo Power Drift ha conseguido ridiculizar su anterior Out Run, creando una sensación de movimiento y velocidad todavía más impresionante.

Este juego se presenta en dos versiones en las que la única diferencia es el mueble que contiene la pantalla y que en una de ellas nos «contiene» a nosotros, como podéis ver en las fotografías que acompañan al comentario.

Pero será mejor que comencemos desde el principio. Al inicio de la partida podemos elegir entre doce corredores, cada uno con su vehículo, que en este caso no es un estilizado Ferrari Testarosa, sino un buggy más bien desastroso. Cada corredor tiene, un carácter particular, de manera que no hemos de asustarnos si vemos al piloto de nuestro vehículo haciendo cortes de manga a sus contrincantes o intentando manejar el buggy sin manos. Una vez seleccionado el corredor veremos una imagen panorámica del circuito realmente espectacular (es una de las mejores escenas del juego) y nos desplazaremos hasta el punto de salida donde aparecerán todos los corredores. Cuando se nos encienda la luz verde comenzará el espectáculo. Aparecerán ante nuestro vehículo todo tipo de pavimentos, desde zonas pedregosas hasta puentes realizados con troncos. La sensación de velocidad resulta realmente excepcional, sobre todo en los cambios de rasante.

Es posible que si os fijáis en las fotos penséis que no se trata de un juego con unos gráficos realmente excepcionales. Es cierto, pero tenemos que pensar que los ingenieros de Sega han sacrificado los gráficos para conseguir el efecto de conducción deseado. Una vez comenzada la carrera tendremos siempre el punto de vista que un conductor real tendría. Como ejemplo, veremos que si colisionamos con otro vehículo o un árbol no veremos girar nuestro buggy en la pista, sino que veremos como todo el circuito gira alrededor nuestro causando una increíble sensación de realidad. Si nuestro vehículo vuelca, veremos de la misma manera cómo la pista queda sobre nuestra cabeza. Esta sensación se ve fielmente complementada en la versión DELUXE donde el mueble se mueve como sucedía en el OUT RUN o GALAXY FORCE.

Las últimas características que podemos señalar son el sonido y el número de circuitos incluídos. Para deleitar nuestros oídos tenemos un sonido estéreo que incluye detalles como los gritos de los corredores y el lógico rugir de los motores. Y por último la inclusión de veinticinco circuitos, cada uno totalmente distinto a los demás. Demos ahora un vistazo a las características ténicas de la máquina.

En principio, y como dato anecdótico, comentaremos que el peso de ambas máquinas es de 320 Kg. para la versión Deluxe y de 140 Kg. para la versión Upright. Las características hardware son bastante impresionantes para lo que estamos acostumbrados: tres procesadores de 16 bits funcionando a 12.5 Megaherzios apoyados por dos procesadores de 8 bits. También nos sorprenden las características gráficas, con una capacidad de memoria gráfica de 4.5 Megabytes y 32.000 colores. La memoria principal dedicada a programa es de 1 Megabyte.

El sonido también es notable con dos canales en estéreo y 750 kbytes





lles
y el
úl-
cir-
nto
azo
má-

ló-
de
ra
ra
ti-
o-
n-
ts
os
8
a-
a-
e-
o-
s

n
s

dedicados. Un problema que aparece en este tipo de juegos en los que se juega con las tres dimensiones es la gran cantidad de gráficos. Los programadores de Sega han solucionado el problema de la misma manera que en sus anteriores máquinas. Todos los gráficos se encuentran definidos a un tamaño pequeño representados en pantalla como si estuviesen lejanos. El proceso que se sigue cuando se necesita acercar este gráfico es representarlo en pantalla de igual manera pero reproduciendo los pixels (elementos mínimos de imagen) de mayor tamaño. Con esto se consigue una mayor velocidad y menos consumo de memoria pero repercute en la calidad gráfica, aunque como hemos dicho antes, en este tipo de juegos la capacidad gráfica es algo casi secundario y lo que realmente importa es la sensación de movimiento y profundidad.

Resumiendo. Sega lo ha hecho de nuevo. Ha conseguido sorprendernos con una máquina revolucionaria. La sensación es total, sobre todo en la versión Deluxe. Tal vez se podría objetar al juego que no resulta nada original, pero la verdad es que desde hace bastante tiempo se agotaron los temas que podían resultar atrayentes en este tipo de máquinas.



MAS POKES QU

STARBYTE

MSX

```
1 ' CARGADOR - STARBYTE (MSX)
2 ' POR MIGUEL A. VILA
3 ' -------------------
10 X=NOTPEEK(-1)AND255:X=(X AND 192)/64:X=X
*64+X*16+X*4+X
20 POKE -1,X
30 COLOR 12,1,1:KEY OFF:CLS
40 POKE &HFCAB,1
50 FOR I=&HF500 TO &HF504:POKE I,0:NEXT I
60 LOCATE 0,23:INPUT"¿ QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";V$
70 IF V$="S" THEN POKE &HF500,1
80 LOCATE 0,23:INPUT"¿ INMUNIDAD AL AGUA (S
/N) ";I$
90 IF I$="S" THEN POKE &HF501,1
91 LOCATE 0,23:INPUT"¿ QUIERES ENEMIGOS (S/
N) ";E$
92 IF E$="N" THEN POKE &HF502,1
100 SCREEN2,0,0:COLOR 15,1,1
110 BLOAD"CAS:",R
120 BLOAD"CAS:",R
130 BLOAD"CAS:"
131 IF PEEK(&HF500) THEN POKE &HB8AE,0:POKE
&HB8AF,0:POKE&HB8B0,0
132 IF PEEK(&HF501) THEN POKE &HB6C8,0
133 IF PEEK(&HF502) THEN POKE &HB574,201:PO
KE&HB571,201:POKE&HB688,0:POKE&HB689,0
140 BLOAD"CAS:",&H4A80
150 BLOAD"CAS:"
160 DEFUSR=&H41:A=USR(0)
170 DEFUSR=&H8700:A=USR(0)
180 BLOAD"CAS:"
190 DEFUSR=&H8700:A=USR(0):DEFUSR=&H8728:A=
USR(0)
200 DEFUSR=&H44:A=USR(0)
210 A$=INPUT$(1):DEFUSR=&HFA80:A=USR(0)
220 BEEP
230 GOTO 230
```

PRESENTAMOS LA MEGAENCUESTA

Debido a nuestro constante interés por conseguir que MEGA Joystick sea una revista a vuestro gusto, os presentamos la encuesta más apabullante y adictiva de cuantas hayáis llegado a conocer. Sólo os pedimos una cosa. Responded lo más seriamente que podáis (ya sabemos que es muy difícil) y enviadnos raudos vuestras respuestas.

Claves para responder a la encuesta

Como ya habréis advertido (o advertiréis dentro de nada) esta encuesta se sale de lo común. No queremos, por tanto, que respondáis con una crucecita para cada pregunta (como en la declaración de la renta). Responded con tantas cruces para cada pregunta como queráis (o no respondáis). Añadid comentarios al margen, meteros con nosotros (por nuestra parte no nos contenemos en absoluto), o criticad al estúpido de turno que os acaba de chingar la novia. Todo vale, así que... ¡adelante!

1.– Empecemos fijando los puntos de partida. Sabemos que eres un pirata de cuidado, y que copias todos aquellos juegos que caen en tus manos, así que lo preguntaremos suavemente.

¿Cuántos juegos «adquieres» mensualmente?

- ☐ Menos de uno al mes
- ☐ De uno a cinco
- ☐ De cinco a diez
- ☐ Más de diez

2.– La siguiente pregunta es sumamente delicada y queremos que la respondas con la máxima sinceridad.

¿Cuántos joysticks te has cargado durante los últimos 12 meses?

- ☐ Ninguno, ¿qué es un joystick?
- ☐ Ninguno
- ☐ Sólo uno
- ☐ Más de uno

3.– Sabemos también (es que lo sabemos todo) que eres un desastre masacrando marcianos, y que en el último juego de Dinamic no conseguiste pasar de la primera pantalla. Tus amigos, además, siempre destrozan tus récords, así que recurres a los cargadores...

¿Cuántos cargadores has utilizado en los últimos 12 meses?

- ☐ Ninguno, aquí uno se lo monta sólo
- ☐ Sólo los que llegan con los juegos piratas
- ☐ Menos de 10
- ☐ Mogollón
- ☐ Mogollón, y además de vuestra revista

4.– No hace falta que te rubórices. Ya todo el mundo sabe que eres de esos que se pierden en el laberinto del comecocos y que tienes en casa una colección alucinante de mapas (el día que además puedas conseguir los juegos se armará la gorda).

¿Utilizas los mapas de los juegos?

- ☐ Yo sólo uso mapas de memoria
- ☐ A mí me llaman «El brújula», así que...
- ☐ Los utilizo, y después tiro de la cadena
- ☐ Sólo para empapelar la habitación
- ☐ A veces
- ☐ No podría vivir sin ellos

5.– Y no hace falta que nos lo digan. Ya sabemos que las revista de videojuegos son como la prensa del corazón: sólo se miran las fotos.

¿Lees los artículos que aparecen en las revistas de juegos?

- ☐ ¡Venga ya...!
- ☐ Haciendo un sacrificio, a veces leo algo
- ☐ Sólo las noticias
- ☐ Sólo los temas que me interesan mucho
- ☐ Pues yo la leo, y además, me gusta

6.– Te vamos a poner una lista de juegos para que selecciones alguno (ya sabemos que los cogerías todos, pero contente)

Ahí va la lista

- ☐ Strip Poker XXX (el desmelene)
- ☐ Rambo 4583 (la guerra todavía dura)
- ☐ La Caperucita azul
- ☐ Falcon Crest (o Dallas, tanto da)
- ☐ Carlos Mesa, ¡fútbol!
- ☐ Fuego a discreción
- ☐ Cars Crash

....

....

....

....

(añade otros si lo deseas)

7.– Más de una vez te has llevado un chasco al comprar un juego que parecía ser el no va más, y en cambio...

A la hora de «adquirir» un juego, te fijas en:

- ☐ Cuántas tías buenas hay en la carátula
- ☐ Cuántos tíos cachas hay en la carátula
- ☐ La distribuidora del juego
- ☐ El grupo que lo ha programado
- ☐ Lo que comentan las revistas
- ☐ El precio
- ☐ Cojo lo primero que encuentro
- ☐ Yo los cojo todos

8.– Otro asunto importante son las fuentes de financiación para comprar videojuegos.

¿De dónde sacas la pasta para los juegos?

- ☐ Recojo en cumpleaños, reyes, y me lo «pulo» en juegos
- ☐ Juego al póker en el patio del colegio
- ☐ Ahorro de las pagas semanales
- ☐ ¿Yo, pagar?, ¿existiendo grandes almacenes?
- ☐ Aquí en Matalosburros no hay donde comprar juegos

9.– Os estaréis dando cuenta de que no tenemos pelos en la lengua, así que iremos al grano.

¿Qué revistas de informática compras?

- ☐ Yo no compro, fotocopio
- ☐ Esa grande, grande, grande
- ☐ MEGA Joystick, la más grande
- ☐ Revistas sobre mi ordenador

....

....

(otras, si las hay)

10.– La rubia que está más buena de toda la clase te invita a salir con ella esta noche. Por otra parte, te invitan a ir a copiar juegos a casa de un amigo.

¿Qué harás esa noche?

- ☐ Irme a dormir temprano
- ☐ Salir con la rubia (o el rubio, no somos machistas)
- ☐ Ir a copiar juegos a casa del amigo
- ☐ Llevarme a la rubia a casa del amigo
- ☐ Alucinar a la rubia llamando a un BBS

11.– Y hablemos de fútbol, que es el tema nacional de conversación (aparte, claro está, de la ropa interior de Marta Chávarri).

¿Qué partido prefieres?

- ☐ Ver por la tele el Barça-Madrid jugándose la liga
- ☐ Emilio Butragueño fútbol & Mach Day II
- ☐ La rubia de antes

12.– Finalmente, queremos conocer tu opinión acerca de esta aberrante encuesta.

¿Qué te parece la MEGAENCUESTA?

- ☐ Una forma muy desagradable de desaprovechar una página de la revista
- ☐ Ni bien ni mal, sino todo lo contrario
- ☐ Guai
- ☐ Tope guai
- ☐ ¿De qué tratará la del mes que viene?

Enviad vuestras respuestas (podéis añadir hojas adicionales si lo queréis) en un sobre a:

MEGA Joystick
C/ Roca i Batlle, 10-12 bajos
08023 Barcelona

indicando claramente (letras bien gordas) en el sobre MEGAENCUESTA.

DESCUBRE TU ORDENADOR



LOS SECRETOS DEL MSX

UN LIBRO PENSADO PARA TODOS LOS QUE QUIEREN INICIARSE DE VERDAD EN LA PROGRAMACION BASIC

Construcción de programas. El potente editor todo pantalla. Constantes numéricas. Series, tablas y cadenas. Grabación de programas. Gestión de archivo y grabación de datos. Tratamiento de errores. Los gráficos del MSX. Los sonidos del MSX. Las interrupciones. Introducción al lenguaje máquina.

Y ADEMAS PROGRAMAS DE EJEMPLO

Alfabético. Canon a tres voces. Moon Germs. Bossa Nova. Blue Bossa. La Séptima de Beethoven. La Flauta Mágica de Mozart. Scrapple from the apple & Donna Lee. The entretainer. Teclee un número. Calendario perpetuo. Modificación Tabla de colores SCREEN 1. Rectángulos en 3-D. Juego de caracteres alfabéticos en todos los modos. Juego Matemático. Más grande más pequeño. Póker. Breackout. Apocalypse Now. El robot saltarin. El archivo en casa.

EL LIBRO QUE ESPERABAS YA ESTA A LA VENTA

ENVIA HOY MISMO EL BOLETIN DE PEDIDO

Deseo me envíen el libroLos secretos del MSX, para lo cual adjunto talón de 1.500 ptas. a la orden de MANHATTAN TRANSFER, S.A.

Nombre y apellidos ....

Calle .... n.º .... Ciudad .... DP ....

Este boletín me da derecho a recibir los secretos MSX en mi domicilio libre de gastos de envío o cualquier otro cargo.

Importante: Indicar en el sobre MANHATTAN TRANSFER, S.A.
RESERVA «LOS SECRETOS DEL MSX»
Roca i Batlle, 10-12 Bajos – 08023 BARCELONA



SOFTWARE
Amstrad
THE MUNSTERS
BASED ON ORIGINAL TV SERIES
KENNETH FELD PRESENTS
RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY
THE GREATEST SHOW ON EARTH
CIRCUS GAMES
SPEC-TRUM
BMX NINJA
TOTAL ECLIPSE
incentive SOFTWARE LTD
FREESCAPE
SOLID 3D
STRIP POKER II PLUS
DARK SIDE
FEATURING FREESCAPE
SYSTEM 4
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef.: 450 44 12. - 28040 MADRID